PlayStation

PAL

FORSAKEN™

Acclaim

PlayStation™

Précautions

•Ce disque contient un logiciel destiné à la console PlayStation™. Ne l'utilisez jamais sur une autre machine car vous pourriez l'endommager. • Ce disque est conforme aux spécifications de la PlayStation™ commercialisée en Europe. Il ne peut pas être utilisé sur des versions étrangères de la PlayStation™. • Lisez soigneusement le manuel de la PlayStation™ pour savoir comment l'utiliser. • Lorsque vous insérez ce disque dans la PlayStation™, placez toujours la face portant les inscriptions vers le haut. • Lorsque vous manipulez le disque, évitez de toucher sa surface. Tenez-le par les bords. • Ne salissez pas le disque et ne le rayez pas. Si la surface du disque se salit, essuyez-la avec un chiffon doux. • Ne laissez pas le disque près d'une source de chaleur, à la lumière directe du soleil ou près d'une source d'humidité. • N'essayez jamais d'utiliser un disque fêlé, tordu ou scotché, car ceci pourrait entraîner des erreurs de fonctionnement.

Précautions à prendre dans tous les cas pour l'utilisation d'un jeu vidéo

Evitez de jouer si vous êtes fatigué ou si vous manquez de sommeil. Assurez-vous que vous jouez dans une pièce bien éclairée en modérant la luminosité de votre écran. Lorsque vous utilisez un jeu vidéo susceptible d'être connecté à un écran, jouez à bonne distance de cet écran de télévision et aussi loin que le permet le cordon de raccordement. En cours d'utilisation, faites des pauses de dix à quinze minutes toutes les heures.

Avertissement sur l'épilepsie

Certaines personnes sont susceptibles de faire des crises d'épilepsie comportant, le cas échéant, des pertes de conscience à la vue, notamment, de certains types de stimulations lumineuses fortes; succession rapide d'images ou répétition de figures géométriques simples, d'éclairs ou d'explosions. Ces personnes s'exposent à des crises lorsqu'elles jouent à certains jeux vidéo comportant de telles stimulations, alors même qu'elles n'ont pas d'antécédent médical ou n'ont jamais été sujettes elles-mêmes à des crises d'épilepsie.
Si vous-même ou un membre de votre famille avez déjà présenté des symptômes liés à l'épilepsie (crise ou perte de conscience) en présence de stimulations lumineuses, consultez votre médecin avant toute utilisation. Les parents se doivent également d'être particulièrement attentifs à leurs enfants lorsqu'ils jouent avec des jeux vidéo. Si vous-même ou votre enfant présentez un des symptômes suivants: vertige, trouble de la vision, contraction des yeux ou des muscles, trouble de l'orientation, mouvement involontaire ou convulsion, perte momentanée de conscience, il faut cesser immédiatement de jouer et consulter un médecin.

Le numéro du Service Clientèle (Customer Service No.) se trouve au dos de ce manuel

® & © 1998 Acclaim Entertainment. Tous droits réservés. Usage privé uniquement. Il est interdit de copier, adapter, louer, prêter, revendre, utiliser dans une salle de jeux, charger, publier, transmettre par câble, utiliser en public, distribuer ou extraire ce produit, toute marque ou tout copyright en faisant partie. Publié par Acclaim Entertainment. Développé par Probe.

1 or 2 Players

Analog Controller Compatible

SLES-01086

GARANTIE LIMITÉE

ACCLAIM garantit à l'acheteur initial de ce produit ACCLAIM que le support sur lequel est enregistré le programme informatique est exempt de tout défaut de matière première ou de vice de fabrication pour une période de quatre-vingt dix (90) jours à compter de la date d'achat. Ce logiciel ACCLAIM est vendu sans aucune garantie expresse ou implicite, et ACCLAIM n'est responsable d'aucune perte, ni d'aucun dommage résultant de l'utilisation de ce programme. Pendant une période de quatre-vingt dix (90) jours, ACCLAIM accepte de réparer ou de remplacer gratuitement tout logiciel ACCLAIM qui aura été retourné au revendeur accompagné d'une preuve d'achat. Le remplacement gratuit du logiciel à l'acheteur initial représente toute l'étendue de notre responsabilité.

Comptez un délai de 28 jours pour recevoir votre logiciel.

Cette garantie ne s'applique pas à l'usure normale. Cette garantie ne s'appliquera pas et sera invalide au cas où le défaut du logiciel Acclaim résulterait d'un usage abusif ou déraisonnable, d'un mauvais traitement ou d'un manque de soins.

CETTE GARANTIE EXCLUT TOUTE AUTRE GARANTIE ET AUCUNE DEMANDE OU RÉCLAMATION DE QUELQUE NATURE QUE CE SOIT NE LIERA OU N'ENGAGERA ACCLAIM. LES GARANTIES IMPLICITES APPLICABLES À CE LOGICIEL, Y COMPRIS LES GARANTIES DE QUALITÉ MARCHANDE ET D'ADAPTATION À UN USAGE PARTICULIER, SONT LIMITÉES À UNE PÉRIODE DE QUATRE-VINGT DIX (90) JOURS, COMME EXPLIQUÉ CI-DESSUS. EN AUCUN CAS, ACCLAIM NE SERA TENU RESPONSABLE DE DOMMAGES SPÉCIAUX, ACCESSOIRES OU INDIRECTS DÉCOULANT DE LA POSSESSION, DE L'UTILISATION OU DU MAUVAIS FONCTIONNEMENT DE CE PRODUIT ACCLAIM. CECI N'AFFECTE EN AUCUNE MANIÈRE VOS DROITS STATUTAIRES.

Ce programme, ainsi que la documentation et le matériel qui l'accompagnent sont protégés par les lois nationales et internationales sur le copyright. Le stockage dans un système de récupération, la reproduction, la location, le prêt, la diffusion et la représentation publique sont strictement interdits sans l'autorisation écrite et expresse d'ACCLAIM.

Pour plus d'informations sur les jeux Acclaim (infos, trucs, astuces, support technique), vous pouvez consulter :

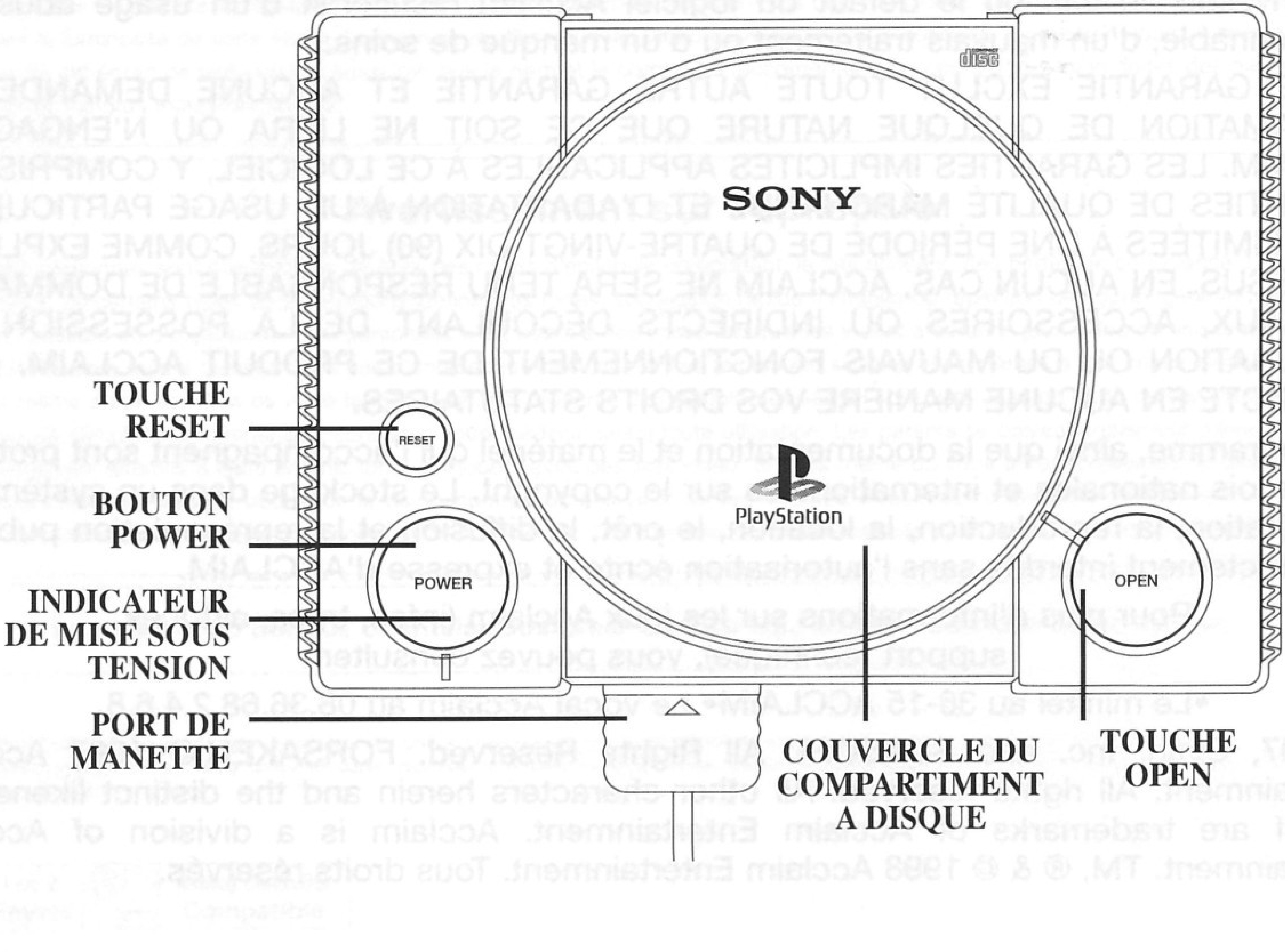
•Le minitel au 36-15 ACCLAIM• Le vocal Acclaim au 08.36.68.2.4.6.8.

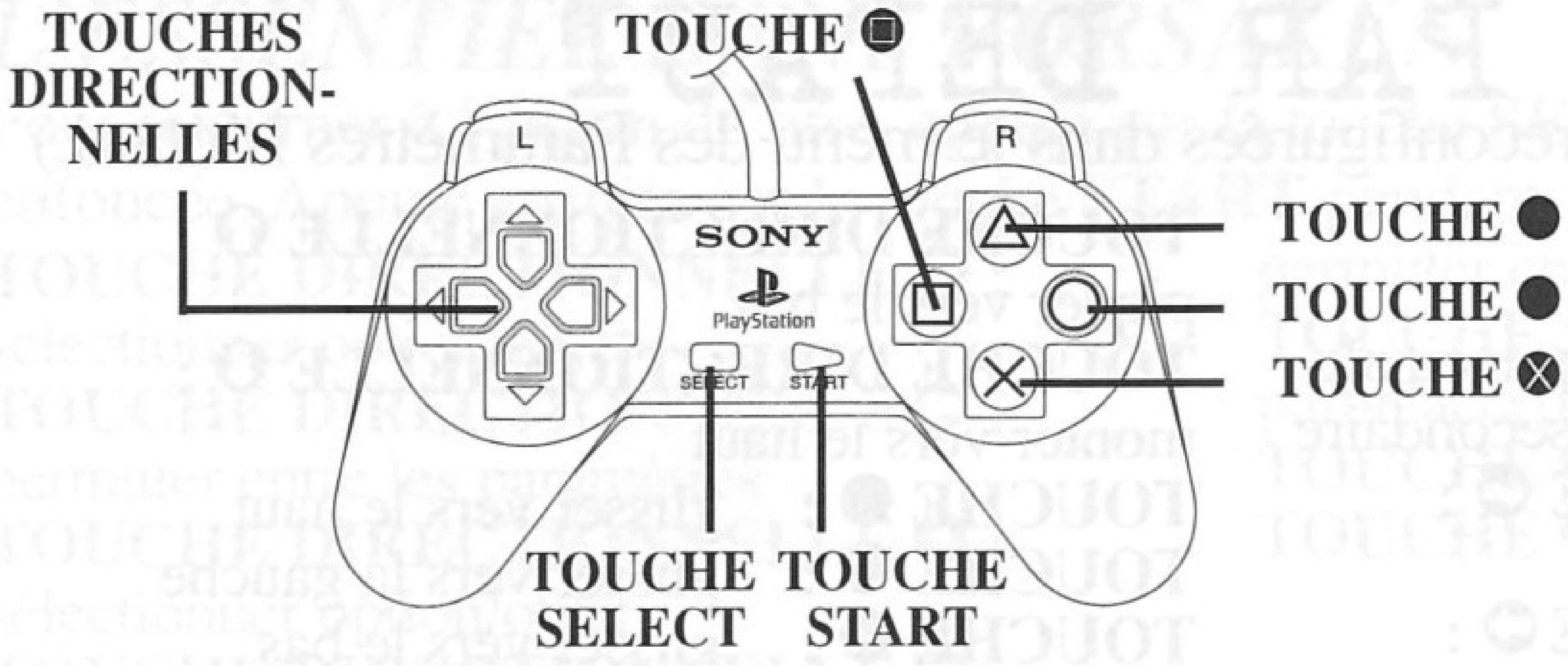
© 1997, Cyan, Inc. and SUNSOFT. All Rights Reserved. FORSAKEN © 1997 Acclaim Entertainment. All rights reserved. All other characters herein and the distinct likenesses thereof are trademarks of Acclaim Entertainment. Acclaim is a division of Acclaim Entertainment. TM, ® & © 1998 Acclaim Entertainment. Tous droits réservés.

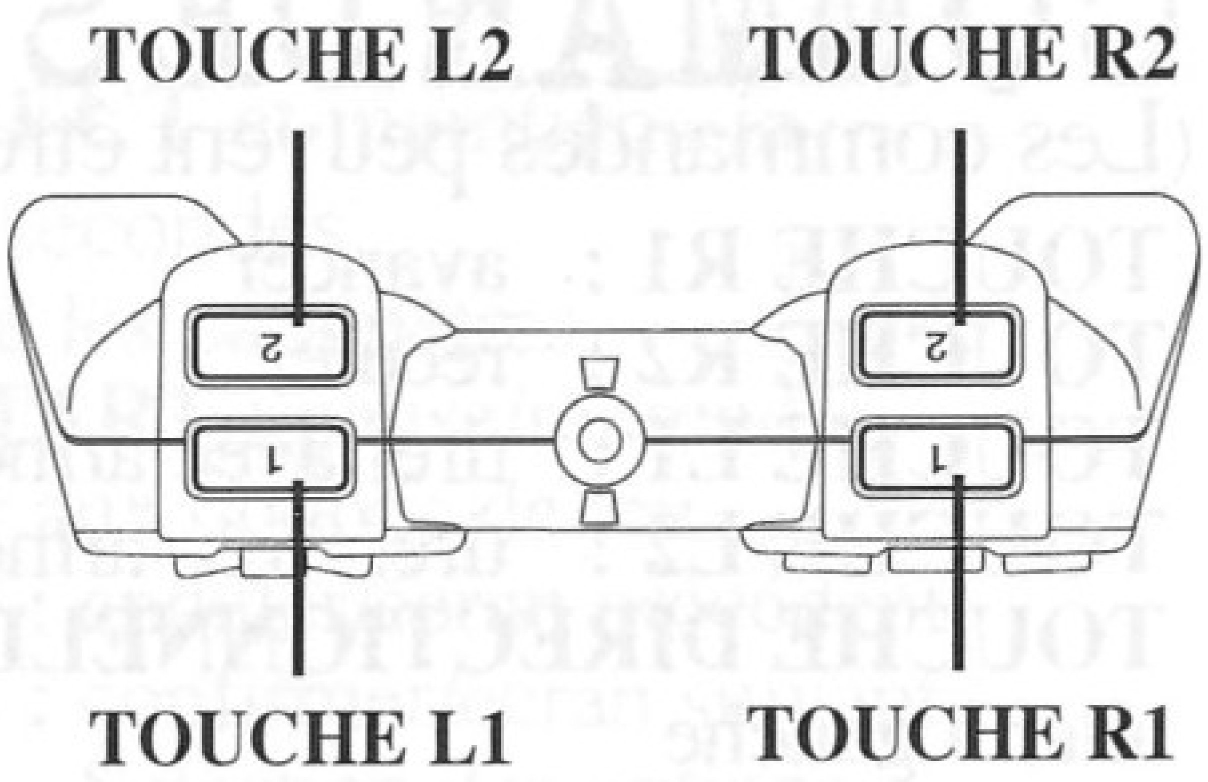
1. Installez votre console de jeu PlayStation™ en suivant les instructions du manuel d'utilisation.
2. Assurez-vous que la console est bien éteinte avant d'insérer ou de retirer un CD. Insérez le CD FORSAKEN™ et refermez le couvercle du compartiment à disque.
3. Branchez les manettes de jeu et allumez la console de jeu PlayStation™.
4. Ne jamais connedter ou déconnecter un périphérique ou une Carte mémoire alors que l'Appareil est sous tension (ON).

Suivez les instructions qui apparaissent à l'écran pour commencer une partie.

Remarque : on peut jouer à Forsaken™ à 2 au maximum.







L'HISTOIRE

Le système solaire terrien, berceau de l'humanité, n'est plus que ruines, après qu'une terrible expérience ait horriblement mal tourné. La Terre se croyait invulnérable de toute invasion extérieure, protégée par un ensemble de satellites de défense, de mines orbitales et de systèmes de défense informatisés chargés de patrouiller les environs de la planète. Mais en 2113, le coup fut frappé de l'intérieur.

Pendant des années, les physiciens atomiques dans les centres de recherche du monde entier ont fouillé sans relâche dans le tissu même de la matière, découvrant niveau après niveau de particules subatomique. Un jour, leurs efforts furent couronnés de succès ! Ils venaient de découvrir le moyen de manipulers la matière à son niveau le plus simple. Malheureusement, lors de leur première grande expérience dans l'inconnu, les conséquences catastrophiques de leurs actions furent révélées au grand jour : ils avaient créé une réaction de fusion incontrôlable qui déchira la planète et envoya une onde de choc dévastatrice dans le système solaire tout entier.

La Terre est en ruines. Déviée de son axe orbital, la planète en morceaux n'est plus aujourd'hui qu'une écorce sans vie, dépourvue d'atmosphère et exposée aux impitoyables radiations solaires. En quelques jours, toute trace de vie humaine a disparu de la surface de la planète.

La nouvelle de la catastrophe n'a pas tardé à atteindre les Hauts Sénateurs de la Théocratie Impériale. Le conseil dirigeant du multi-vers a ordonné une enquête consciencieuse sur le désastre, tandis que tout matériel de valeur a été retiré et les sites demandant des recherches approfondies ont été placés sous surveillance, gardés par du personnel robotisé militaire.

A présent, des mois plus tard, le système mort a été condamné et « ouvert au pillage », ce qui signifie que n'importe quel chasseur de trésors, mercenaire, chercheur d'or et toute la racaille de la galaxie est à présent libre de piller le système et de s'emparer de tout ce dont la Théocratie n'a pas voulu.

Vous êtes l'un des Forsaken, des Abandonnés, impitoyables mercenaires. Chevauchant votre pioncycle antigravitationnel, vous vous apprêtez à conquérir les villes désertées de la Terre et à livrer bataille aux mécanoïdes qui se dresseront sur le chemin de votre fortune, ou peut-être même à entrer au panthéon des aventuriers les plus redoutables de la galaxie.

COMMANDES PAR DEFAUT

(Les commandes peuvent être reconfigurées dans le menu des Paramètres Motard.)

TOUCHE R1 : avancer
TOUCHE R2 : reculer
TOUCHE L1 : tirer avec arme principale
TOUCHE L2 : tirer avec arme secondaire
TOUCHE DIRECTIONNELLE ⇦ :
aller à gauche
TOUCHE DIRECTIONNELLE ⇨ :
aller à droite

TOUCHE DIRECTIONNELLE ⇧ :
piquer vers le bas
TOUCHE DIRECTIONNELLE ⇩ :
monter vers le haut
TOUCHE ● : glisser vers le haut
TOUCHE ▣ : glisser vers la gauche
TOUCHE ⊗ : glisser vers le bas
TOUCHE ● : glisser vers la droite

TOUCHE START : menu de pause en cours de partie
TOUCHE SELECT + TOUCHE ▣ : roulis vers la gauche
TOUCHE SELECT + TOUCHE ● : roulis vers la droite
TOUCHE SELECT + TOUCHE R1 : activer la nitro (appuyez à nouveau sur les deux touches ou sur la touche R2 pour désactiver)
TOUCHE SELECT + TOUCHE L1 : sélection principale
TOUCHE SELECT + TOUCHE L2 : sélection secondaire

COMMANDES ANALOGIQUES PAR DEFAUT

TOUCHE ▣ : sélection arme principale
TOUCHE ● : sélection arme secondaire
TOUCHE ⊗: nitro
TOUCHE ⇦ : roulis vers la gauche
TOUCHE ⇨ : roulis vers la droite

TOUCHE L1 : tirer avec arme principale
TOUCHE L2 : tirer avec arme secondaire
TOUCHE R1 : avancer
TOUCHE R2 : reculer

GAUCHE SUR JOYSTICK ANALOGIQUE GAUCHE : tourner à gauche
DROITE SUR JOYSTICK ANALOGIQUE GAUCHE : tourner à droite
BAS SUR JOYSTICK ANALOGIQUE GAUCHE : cabrer
HAUT SUR JOYSTICK ANALOGIQUE GAUCHE : piquer
GAUCHE SUR JOYSTICK ANALOGIQUE DROIT : glisser vers la gauche
DROITE SUR JOYSTICK ANALOGIQUE DROIT : glisser vers la droite
HAUT SUR JOYSTICK ANALOGIQUE DROIT : glisser vers le haut
BAS SUR JOYSTICK ANALOGIQUE DROIT : glisser vers le bas

L'ESSENTIEL DANS FORSAKEN

Pour retourner à l'Ecran de titre, appuie sur la touche **SELECT** et maintiens-la enfoncée. Appuie ensuite sur la touche **START** pendant 3 secondes.

TOUCHE DIRECTIONNELLE ⇧ : sélectionner option/objet

TOUCHE DIRECTIONNELLE ⇦ : permuter entre les paramètres

TOUCHE DIRECTIONNELLE ⇩ : sélectionner option/objet

TOUCHE DIRECTIONNELLE ⇨ : permuter entre les paramètres

TOUCHE START : pause/reprendre partie/accéder aux options de jeu

TOUCHE ● : annuler/écran précédent

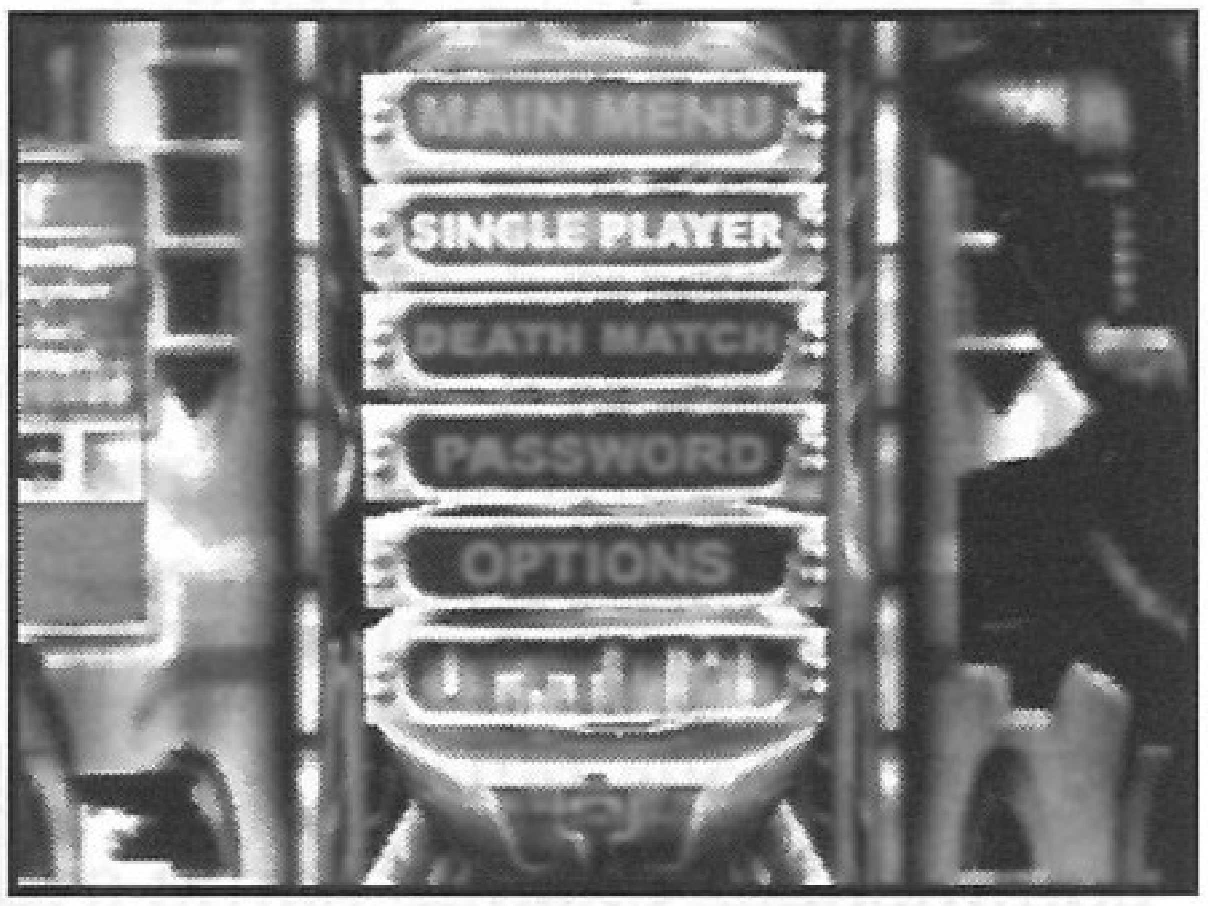
TOUCHE ⊗ : confirmer/écran suivant Sélection des options disponibles

COMMENCER LE COMBAT

Un seul joueur : un seul joueur se mesure à l'ordinateur.

Match à mort : deux joueurs s'affrontent sur la même console/le même moniteur, à l'aide d'une vue en écran divisé.

Mot de passe : à certains moments de la partie, vous recevrez un mot de passe, qui vous permettra de reprendre la partie à partir de cet endroit, sans avoir à recommencer depuis le début. (La section intitulée « Notes » au verso de ce manuel est pratique pour écrire les mots de passe qu'on vous donne).



<u>Pour entrer un mot de passe :</u>

- Utilisez les touches directionnelles pour mettre une lettre en surbrillance.
- Appuyez sur la TOUCHE ⊗ pour entrer la lettre sélectionnée.

(pour effacer une lettre, mettez EFFACER en surbrillance, puis appuyez sur la TOUCHE ⊗)

Une fois le mot de passe correctement entré, mettez ENTREE en surbrillance, puis appuyez sur la TOUCHE ⊗ .

Vous reprendrez alors la partie à l'endroit désiré.

Options : pour régler les options de jeu

OPTIONS

Pour activer ou désactiver les paramètres de jeu, appuyez sur la TOUCHE DIRECTIONNELLE ⇦ ou ⇨.

Effets sonores : jouez avec les effets sonores activés (ON, par défaut) ou désactivés (OFF).

Musique : jouez avec la musique activée (ON, par défaut) ou désactivée (OFF).

Volume son : utilisez la barre de défilement (appuyez sur la TOUCHE DIRECTIONNELLE ⇦ ou ⇨) pour régler le volume.

Volume musique : utilisez la barre de défilement (appuyez sur la TOUCHE DIRECTIONNELLE ⇦ ou ⇨) pour régler le volume.

Crédits : visionnez les crédits du jeu.

Exit: pour retourner au menu principal.

L'ESSENTIEL

Niveaux : chaque niveau impose ses propres objectifs qui vous seront donnés sur l'écran Brief. mission avant chaque mission. Il existe de nombreux niveaux et il serait impossible de vous briefer sur chaque coin et recoin. En gros, il faut échapper au mitraillage permanent, au tirs isolés et aux guets-apens qui font de Forsaken™ ce qu'il est. Il va vous falloir de l'intelligence, de la vitesse et un arsenal impressionnant. Vous commencez chaque partie avec 5 vies, qui ne dureront pas longtemps tant que vous ne vous serez pas familiarisé avec le jeu. Et même parfois après.

L'AFFICHAGE ECRAN

Energie du bouclier : votre moto est protégée par un solide bouclier, mais s'il est touché trop de fois, il ne servira plus à grand-chose.

Résistance de la coque : si vous prenez trop de coups sur la tête, vous finirez par ne pas tourner très rond. C'est pareil pour votre moto. Lorsque votre coque est kaput, vous allez sentir passer le coup suivant !

Réticule de visée : il faudra peut-être vous entraîner un peu avant de réussir à viser l'ennemi là où ça fait mal, mais ça vaut vraiment le coup !

Votre copain vient d'exploser : voici un des avantages dont vous nous parlions dans Réticule de visée. Ça ne marchera qu'en partie Match à mort. Sinon, vous verrez autre chose exploser.

Arme actuelle : le nom de l'arme dont vous vous servez en ce moment.

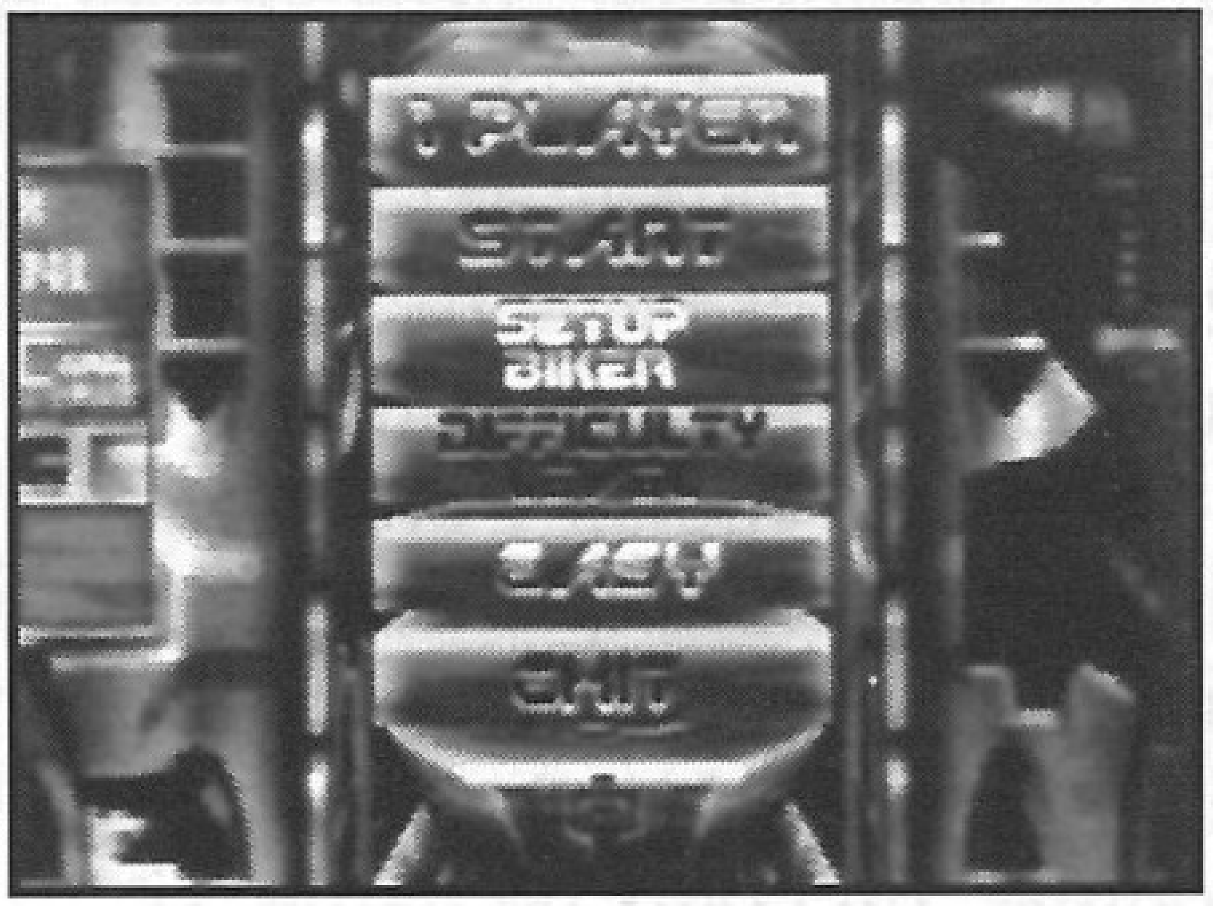
Compteur de munitions : ou Pour cent balles, t'as plus rien, si vous préférez. Ici, vous verrez les munitions qu'il vous reste pour les armes principales tout comme les Suss-Gun et Trojax.

TYPES DE PARTIES

Il existe deux types de parties : les parties Un seul joueur et les Matchs à mort.

PARTIE UN SEUL JOUEUR

Après avoir sélectionné une partie Un seul joueur, vous verrez apparaître l'écran suivant :



DÉBUT

Mettez Début en surbrillance et appuyez sur la TOUCHE ⊗ pour lancer la partie.

CONFIG. VAIS.

Cet écran vous emmène vers un sous-menu à partir duquel vous pouvez sélectionner votre moto et modifier l'ordre de sélection automatique des armes principales et secondaires.

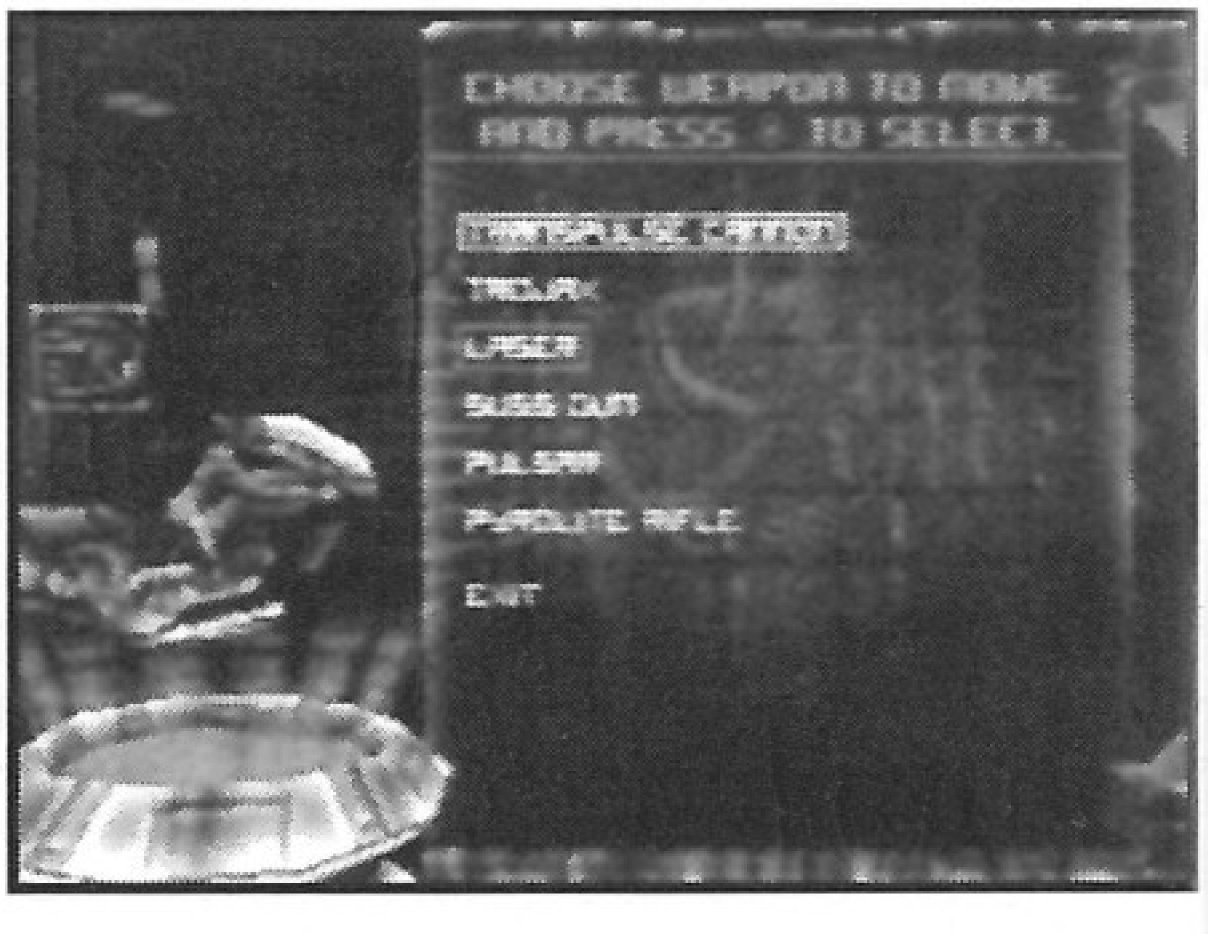
Changer de moto : les choses sérieuses commencent. Appuyez sur la touche directionnelle L ou R pour passer en revue les bikers de l'espace et choisir celui qui vous plaît. Appuyez sur la TOUCHE ⊗ pour confirmer. Deux joueurs différents peuvent sélectionner la même moto ou le même biker.

Changer de commandes : appuyez sur les touches directionnelles pour mettre en surbrillance la commande que vous souhaitez modifier, puis appuyez sur la TOUCHE ⊗: pour la sélectionner. Appuyez ensuite sur la touche que vous désirez associer à une action ou une fonction. Remarque : il y a plus d'actions/fonctions que de touches ; c'est pourquoi certaines commandes utilisent une combinaison de la TOUCHE SELECT + une TOUCHE ACTION (touches Select + ●, par exemple). Essayez d'abord les commandes par défaut. Une fois que vous vous serez habitué à une action de jeu, vous saurez si la configuration vous convient ou non. Lorsque vos commandes sont configurées, mettez QUITTER en surbrillance et appuyez sur la TOUCHE ⊗ pour retourner au menu Config. vais.

Remarque : pour consulter et/ou modifier les commandes par défaut de la manette analogique, assurez-vous que la touche analogique est réglée sur ROUGE, puis appuyez sur la TOUCHE ⊗: lorsque l'option Changer de commandes est en surbrillance.

Autodirecteur : activez (par défaut) ou désactivez cette option. Lorsqu'elle est activée, votre moto essaiera toujours de se positionner correctement par rapport aux murs de votre environnement. Cela peut vous aider à maintenir votre trajectoire lors des décollages en catastrophe que vous devrez faire à pratiquement tous les niveaux.

Ordre des armes principales : les armes principales sont les armes légères qui tirent des balles ou des munitions similaires. Cette option vous permet de choisir l'ordre dans lequel vos armes principales seront automatiquement sélectionnées pendant la partie.



Le sélecteur automatique lit la liste de haut en bas, et utilisera l'arme suivante disponible. En cours de partie, si vous ramassez une arme qui se trouve plus haut dans la liste que l'arme actuelle, elle sera automatiquement sélectionnée.

Pour modifier l'ordre de vos armes principales : appuyez sur la TOUCHE DIRECTIONNELLE ⇧ ou ⇩ pour mettre en surbrillance l'arme que vous souhaitez déplacer, puis appuyez sur la TOUCHE ⊗ pour la sélectionner. Ensuite, mettez en surbrillance la deuxième arme que vous voulez déplacer et appuyez sur la TOUCHE ⊗. Les deux armes changeront de place dans la liste.

Ordre des armes secondaires : en général, les armes secondaires sont les armes lance-missiles les plus lourdes. Cette option fonctionne exactement de la même façon que la précédente.

Quitter : Retourne dans le menu Joueur unique où tu pourras mettre en évidence START et appuyer sur la touche ⊗ pour commencer à jouer.

DIFFICULTE

Lorsque cette option est en surbrillance, appuyez sur la TOUCHE ⊗ pour passer du niveau de difficulté FACILE, à NORMAL (défaut), DUR et PRO.

PARTIE MATCH A MORT

La configuration est la même que pour une partie Un seul joueur, mais ici, les deux joueurs configurent leurs options. Dans une partie Match à mort, deux joueurs s'affrontent sur écran divisé, l'un au-dessus de l'autre. Les parties Match à mort vous permettent de suivre, de tendre des embuscades et de causer beaucoup de dégâts à vos adversaires. A moins qu'ils ne vous tombent dessus avant, auquel cas vous pourrez leur rendre la monnaie de leur pièce en disputant une revanche. L'objectif d'une partie Match à mort est simple : survivre !

SYSTEME DE MARQUAGE DES POINTS

Les MISES A MORT sont octroyées lorsqu'un joueur détruit un autre joueur (tu perdras une MISE A MORT chaque fois que tu te détruiras toi-même). Les MORTS ne sont décernées que lorsqu'un joueur s'est tué lui-même. Le nombre de tes "MISES A MORT" n'affecte pas le nombre des MORTS des autres joueurs. Le nombre des MISES A MORT et des MORTS est comptabilisé lorsqu'un des joueurs quitte le mode de Match à mort ou lorsque les 5 scénarios ont été terminés. Les MORTS (DEATHS) intervenant avant la première MISE A MORT (KILL) n'affecteront pas le compte des MISES A MORT.

OPTIONS MATCH A MORT

Les parties Match à mort proposent les options suivantes :

Temps restant avant la fin de la partie : réglez ce compteur entre Aucun (pas de limite de temps) et 20 minutes.

Il vous faut faire [ ] tués avant la fin de la partie : églez le nombre total de victimes (pour les deux joueurs) entre 0 (pas de minimum) et 20 (maximum). Une victime est comptabilisée à chaque fois qu'un ennemi est détruit.

Quitter : pour retourner au menu Match à mort.

APPRENEZ A CONNAÎTRE VOS ARMES !

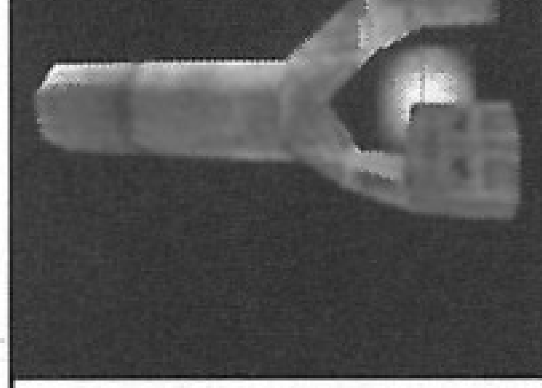
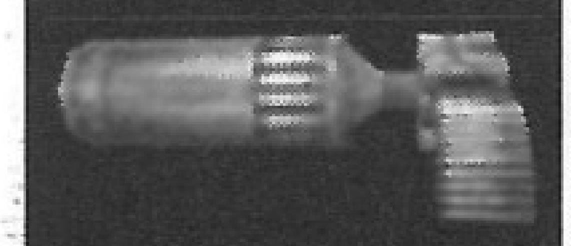
Types d'arme : les armes sont de deux sortes : principales et secondaires. Les armes principales sont simples ; elles tirent des rayons laser ou des balles, et disposent d'une réserve de munitions importante. Les armes secondaires sont des projectiles, et ne disposent pas d'autant de munitions. Les armes secondaires pouvant être « déposées » (comme les mines) sont particulièrement utiles pour créer des embuscades.

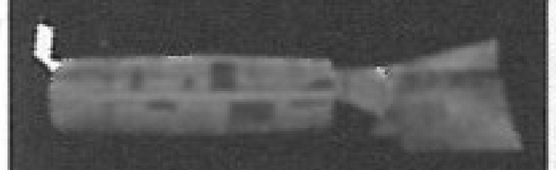
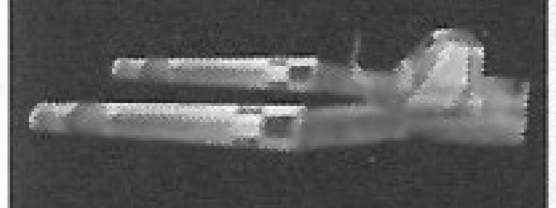
Utiliser vos armes : vous ne pouvez activer qu'une seule arme principale et secondaire en même temps.

L'arme actuellement sélectionnée est affichée sur le panneau de contrôle à tout moment. Vous pouvez modifier l'arme actuelle en appuyant sur les TOUCHES SELECT + L1 ou L2.

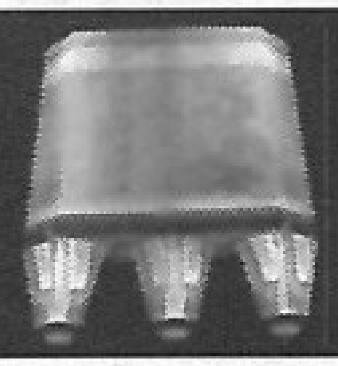
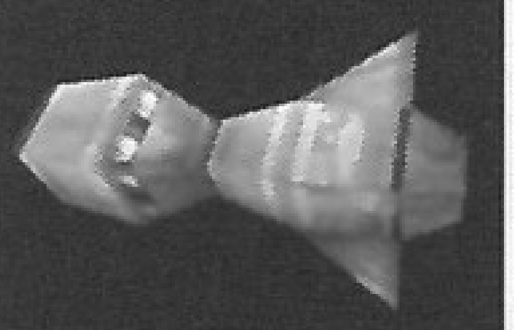
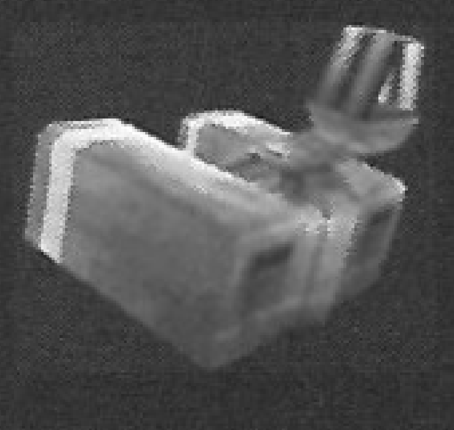
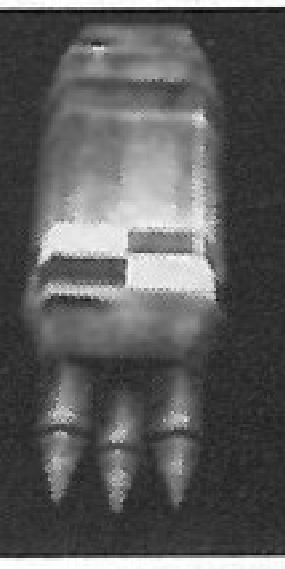
Remarque : si vous mourez au cours d'une partie, toutes les armes que vous avez ramassées seront éjectées ; vous pourrez ensuite les récupérer lorsque vous vous serez régénéré (s'il vous reste des vies) en vous plaçant au-dessus d'elle. En partie Match à mort, essayez de ramasser les armes d'un adversaire détruit ; cela vous donnera un avantage tactique sur l'adversaire et fera aussi tomber son moral à zéro. Essayez de ne pas en rajouter !

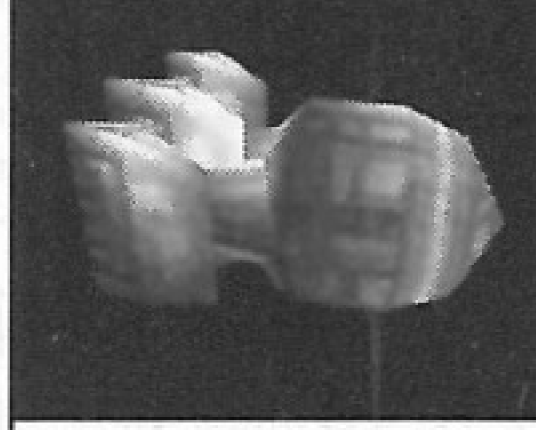
ARMES PRINCIPALES

	PULSAR	**Description :** le pulsar est l'arme à rayon standard avec laquelle vous entamez une partie. Elle ne vous quittera pas.
	**TROJAX**	**Description :** cette arme peut causer de gros dégâts. Vous la chargez en maintenant la commande de tir de l'arme principale enfoncée (relâchez-la pour faire feu). Chaque seconde de chargement augmente l'importance des dégâts. Les pods d'énergie diminuent le temps de chargement.
	**SUSS GUN**	**Description :** le Suss-Gun utilise des projectiles « intelligents » qu'il envoie rapidement sur plusieurs cibles à la fois, permettant au biker peu expérimenté de causer beaucoup de dégâts. Il tire également des balles traceuses qui aide le motard à bien viser. Le Suss-gun est une arme à courte portée et à large arc de tir qui utilise des munitions spéciales (voir Munitions supplémentaires).

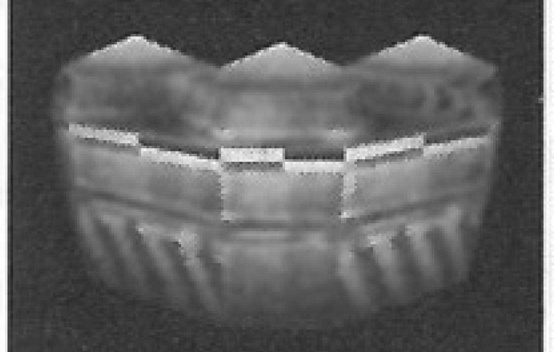
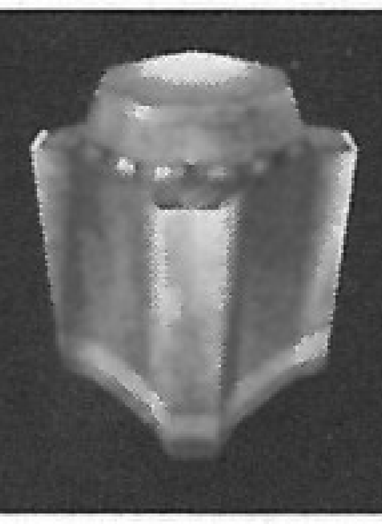
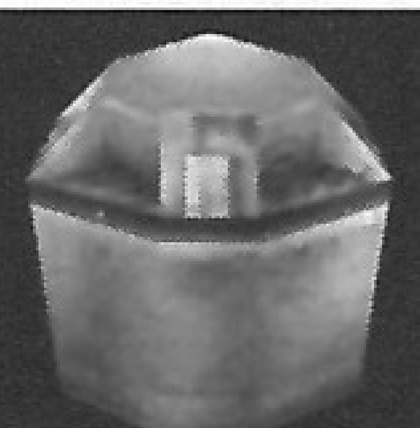
	FUSIL PYROLITE	**Description :** une boule de feu que crache le Pyrolite mortelle (à éviter à tout prix !).
	**TRANSPULSE**	**Description :** le feu craché par le Transpulse rebondit sur les objets solides (à l'exception des motos), vous permettant de préparer des tirs à ricochets.
	**RAYON LASER**	**Description :** cette arme fusionne deux impulsions séparées en un seul rayon. La portée est grande, et les effets instantanés. ***Attention : le rayon laser risque de surchauffer s'il est utilisé de façon prolongé. Essayez de tirer en rafales.***

ARMES SECONDAIRES

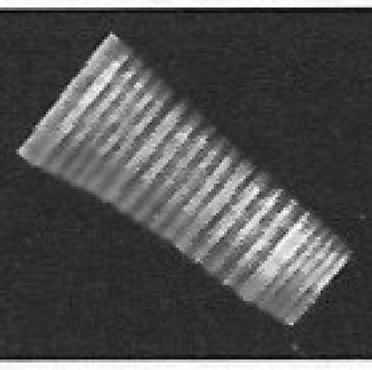
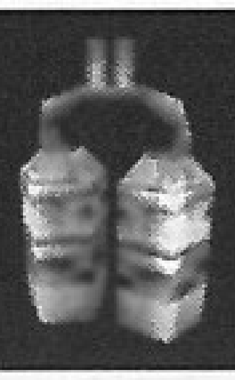
	**MISSILE MUG**	**Description :** c'est le missile standard dont dispose chaque joueur. Il est rapide et puissant. Toutefois, il n'est pas guidé. Tâchez de bien viser !
	**MISSILE SCATTER**	**Description :** le missile Scatter est une arme gênante conçue pour dérober les armes de votre adversaire qui perdra tout son arsenal une fois touché par ce missile. A éviter !
	**MFRL**	**Description :** le Multiple Fire Rocket Launcher ou lance-roquettes multiple transporte des missiles qu'il peut lancer en même temps et en quelques secondes! Ces missiles sont des versions plus petites des MUG standard, mais ils sont dotés d'un meilleur système de propulsion et ont une charge utile plus légère. Toutefois, ils ne sont pas guidés. Le MFRL ne s'arrête de tirer que lorsque vous relâchez le bouton de tir ou lorsqu'il est à court de missiles.
	**SOLARIS**	**Description :** comme le suggère son nom, le Solaris est muni d'une tête chercheuse à infrarouge qui lui permet de détecter sa cible. Il utilise une technologie de propulsion standard et n'est donc pas plus rapide que le missile MUG. Cependant, son ogive est plus grosse, ce qui lui donne une plus grande capacité destructive.

	**MISSILE TITAN**	**Description :** le missile Titan est extrêmement destructeur. Il est muni d'une ogive contenant des particules de matière et antimatière opposées et a une puissance explosive d'environ 5 kilotonnes.
	MISSILE GRAVGON	**Description :** le Gravgon est muni d'une puissante ogive à distorsion d'énergie qui lui permet de modifier la gravité dans son rayon d'explosion. En explosant, il attire vers le point d'explosion toute matière flottant librement et se trouvant à une distance déterminée.

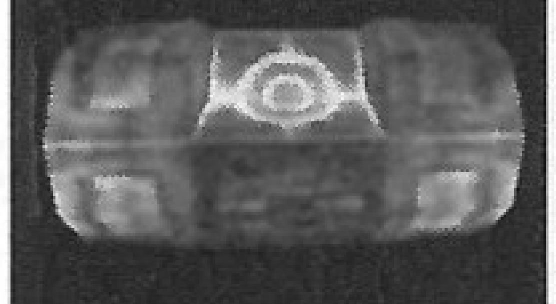
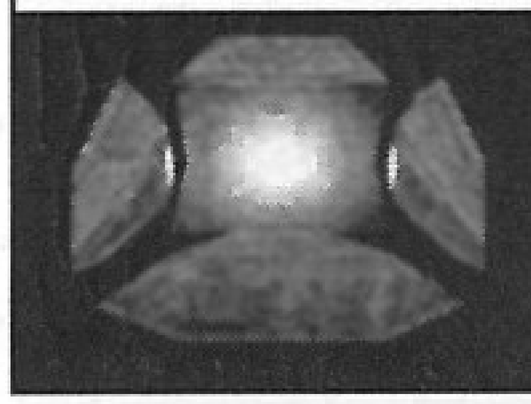
ARMES SECONDAIRES LARGABLES

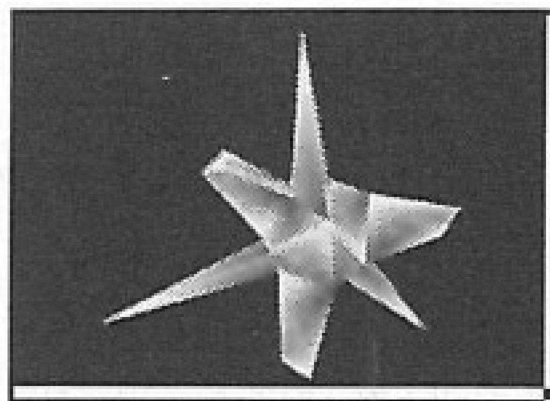
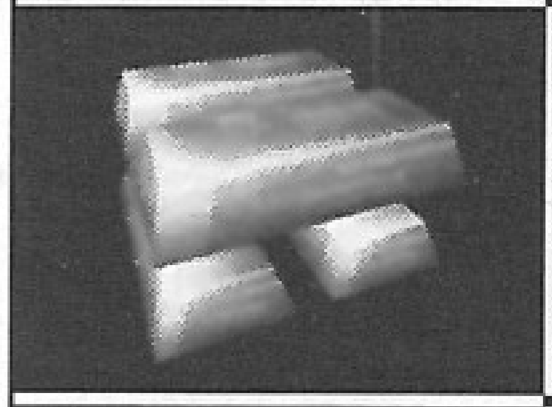
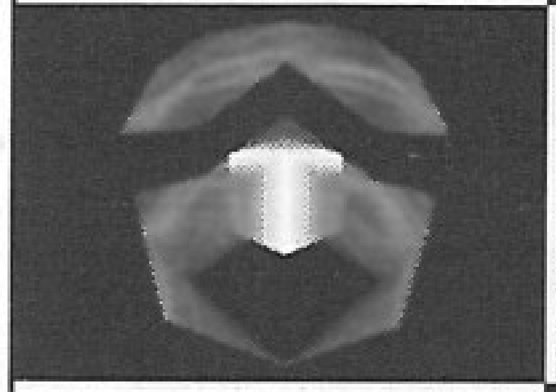
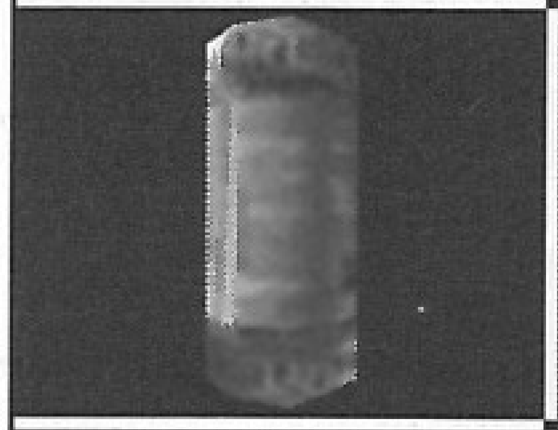
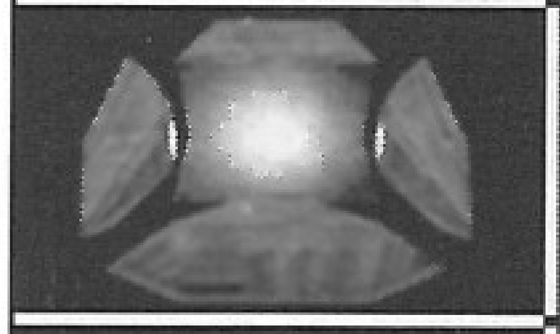
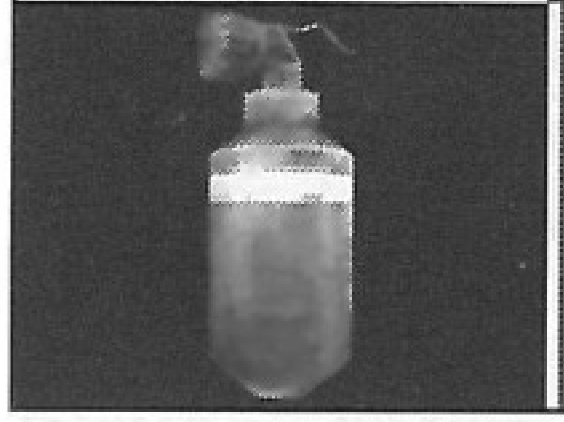
	**MINE PURGE**	**Description :** une arme standard utilisée lors des poursuites. Dotée d'une fusée de proximité et d'une charge thermonucléaire, elle est capable de détruire le plus coriace des poursuivants ! Larguée à partir de l'arrière de la moto, elle flotte et tourne lentement. Elle explose à l'impact mais peut être détruite par une arme (sinon, elle explosera en touchant le sol). Les mines purge sont de petites sphères oranges et jaunes dotées de pointes blanches autour du cercle central.
	**MINE QUANTUM**	**Description :** l'onde de choc créée par cette mine inflige aux ennemis des dégâts proportionnels à la distance qui les sépare du centre de l'explosion. Comme toutes les mines, elle est larguée depuis l'arrière d'une moto, et explose au contact (elle explosera aussi si on lui tire dessus).
	**MINE PIQUE**	**Description :** comme dans « porc-épic ». C'est en fait davantage une plate-forme lance-missiles qu'une mine ; on la déploie depuis l'arrière d'une moto. L'appareil est « intelligent » ignore le joueur qui l'a activé ; il tire des missile qui sont autoguidés vers tous les ennemis qui sont à portée.

MUNITIONS

	PAQUET DE PLASMA	**Description :** les paquets de plasma sont une source d'énergie propre et fiable qui s'utilise avec le Pulsar et le Trojax dont ils augmentent la puissance. Chaque paquet apporte une augmentation d'énergie.
	**MUNITIONS SUPPLEMENT-AIRES**	**Description :** cartouches super intelligentes utilisées avec le Suss-Gun.
	**PETRO-GEL**	**Description :** ramassez du pétro-gel supplémentaire pour faire brûler vos ennemis.

POWER UPS

	PULSAR ORBITAL	**Description :** les pulsars orbitaux tournent constamment autour de la moto de lancement, renforçant la puissance de l'arme de cette dernière. Ils fonctionnent de la même manière que les pulsars ; leur puissance augmente à mesure que les pods d'énergie viennent s'ajouter à la moto. Les pulsars orbitaux sont lancés en même temps (et sur la même cible) que l'arme principale actuellement sélectionnée; le joueur n'a pas besoin de les sélectionner séparément. Ainsi, si vous avez sélectionné un Trojax, chaque fois que vous le lancez, vous lancez également les pulsars orbitaux. Vous pouvez accumuler jusqu'à quatre pulsars orbitaux par moto. Vous ne trouverez pas de groupes de pulsar orbitaux ; seulement des exemplaires uniques.
	**PODS D'ENERGIE**	**Description :** les pods d'énergie sont les principaux Power ups servant à améliorer la puissance des armes principales actuellement transportées. Une moto peut transporter deux pods d'énergie. Ces pods fournissent une source d'énergie illimitée.
	**MULTIPLICATEURS D'ENERGIE POUR BOUCLIERS**	**Description :** similaires aux pods d'énergie, ils renforcent la couche de protection des boucliers.

	**CRISTAUX**	**Description :** ramassez ces cristaux pour obtenir un bonus !
	**LINGOTS D'OR**	**Description :** dans les parties Un seul joueur seulement, ramassez 10 lingots d'or, et vous obtiendrez une vie supplémentaire.
	**COUVERTURE FURTIVE**	**Description :** émet un champ de force à basse fréquence autour de vous, vous rendant pratiquement invisible pendant une courte période.
	**REANIMATEUR RESNIC**	**Description :** dans les parties Un seul joueur seulement, ramassez-le, et vous obtiendrez une vie supplémentaire.
	**BOUCLIER DU CHAOS**	**Description :** crée des interférences qu'aucune énergie connue ne peut pénétrer, vous rendant totalement (bien que temporairement) invulnérable.
	**NITRO**	**Description :** ramassez les power ups Nitro pour obtenir une accélération lorsque la commande correcte est actionnée.

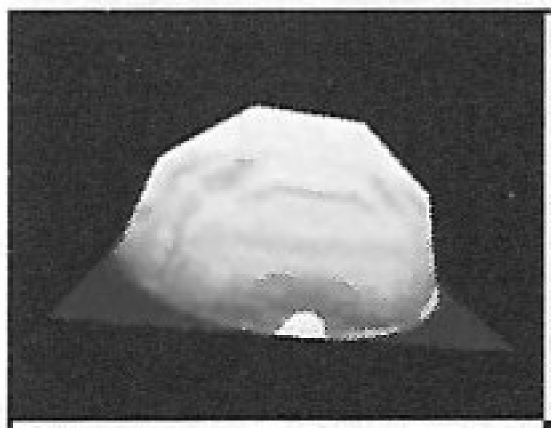
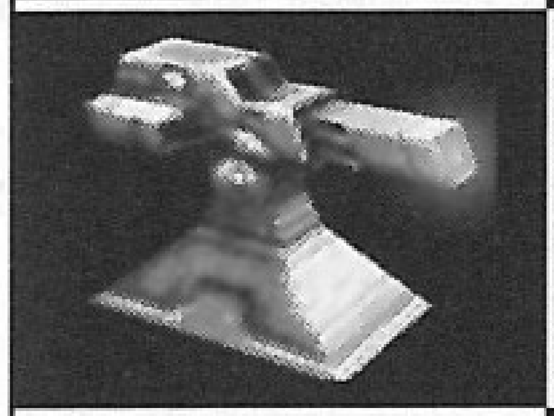
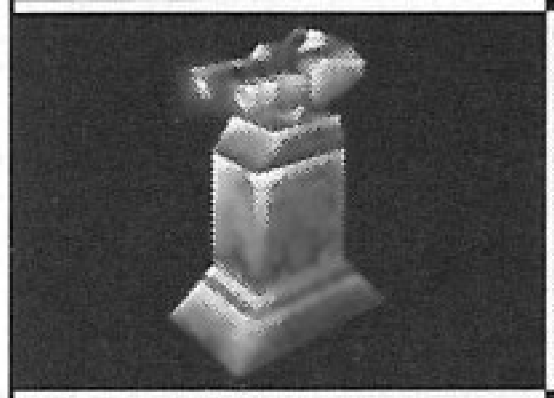
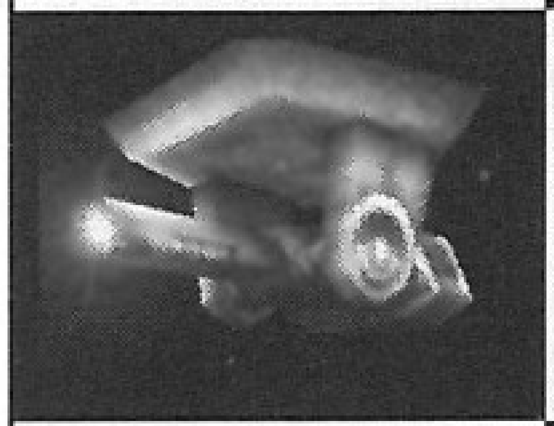
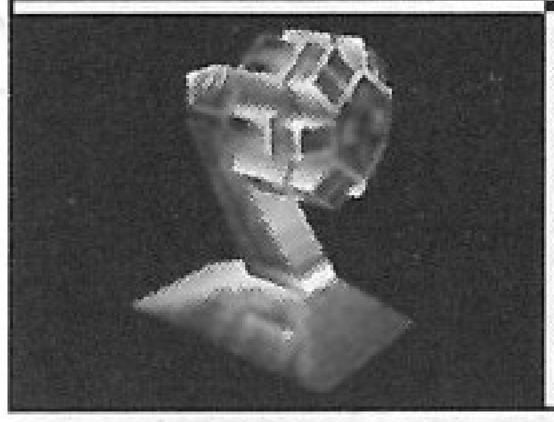
L'ENNEMI

Des ennemis, tout le monde en a. Dans Forsaken, ils sont partout. Au coin d'une rue, derrière un mur, derrière vos yeux… Il existe deux sortes d'ennemis : la chair à canon et les leaders. Les ennemis de la première catégorie sont plus nombreux mais moins dangereux que les leaders.

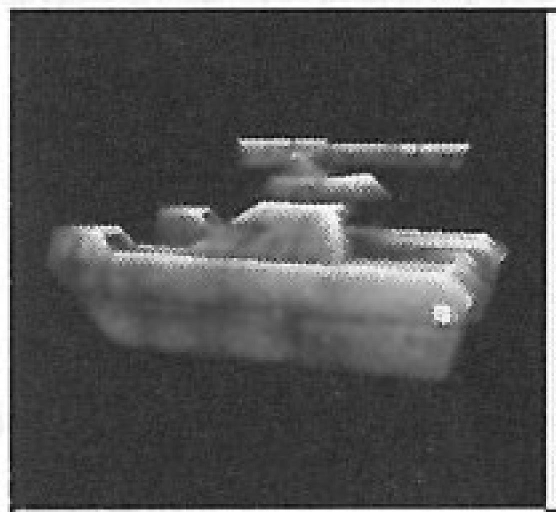
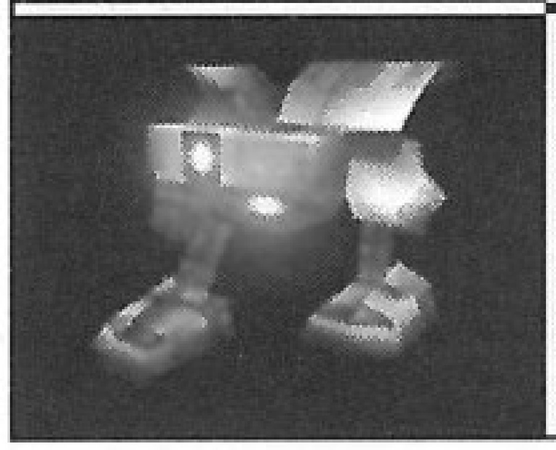
Il existe, bien sûr, des horribles boss dont il va falloir vous occuper, et je serai ravi de savoir comment vous vous en êtes tiré. Assurez-vous que vous avez bien fait votre testament…

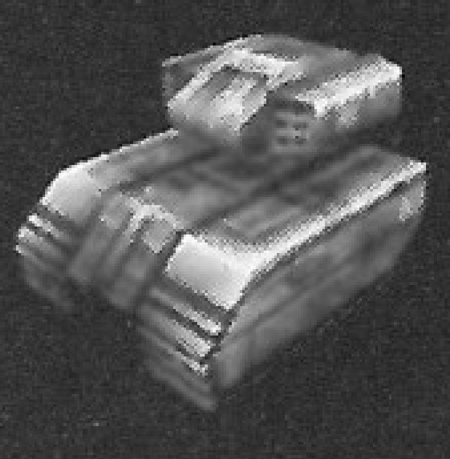
Voici certains des ennemis que vous rencontrerez dans Forsaken.

TOURELLES

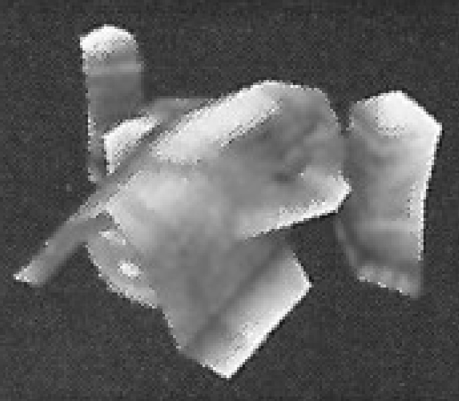
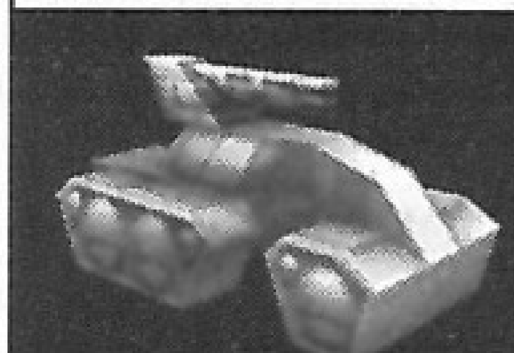
	**TOURELLE LIMACE (chair à canon)**	**Description :** envoie un tir de photons autoguidés en salves de 3 coups. Pas très sympa.
	**TOURELLE A IMPULSIONS**	**Description :** elle tire des rafales de pulsars. La tourelle repère ses cibles par radar, alors méfiez-vous.
	**TOURELLE DOUBLE**	**Description :** deux fois plus de problèmes avec ces tourelles jumelles capables de viser des ennemis de façon indépendante.
	**TOURELLE A RAYON**	**Description :** ne croisez pas le chemin de ces rayons destructeurs ou vous finirez à la morgue.
	**TOURELLE A MISSILES**	**Description :** ce lance-roquettes à tir multiple est une menace que vous n'êtes pas prêt d'oublier.

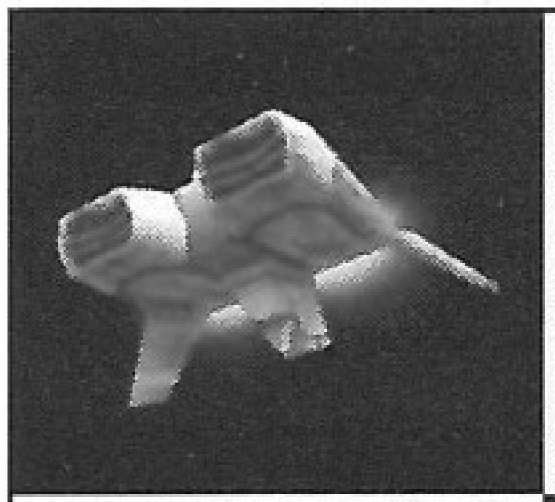
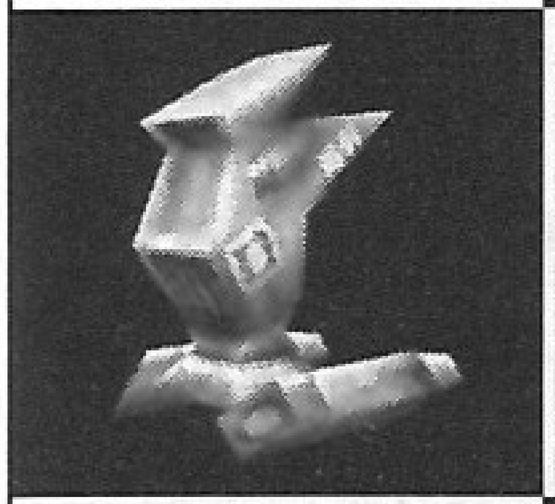
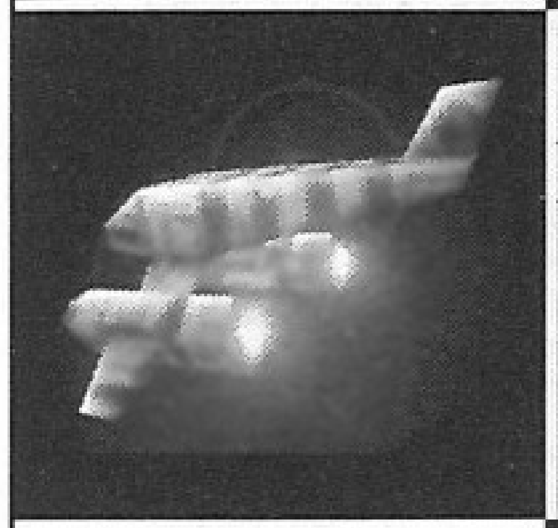
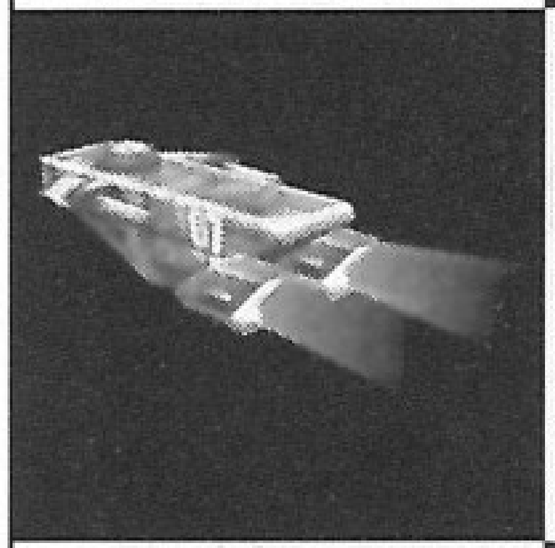
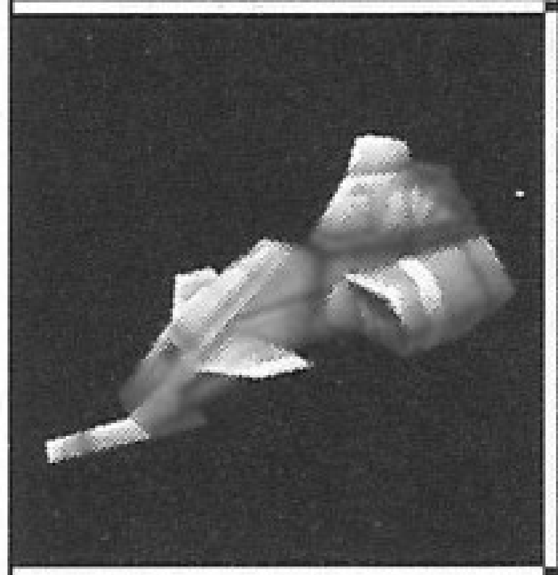
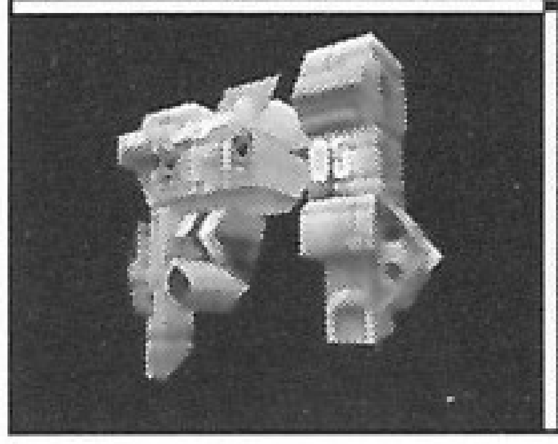
ENNEMIS AU SOL

	**MEK-TON (chair à canon)**	**Description :** les Mek-Tons sont des robots créés pour la guerre, équipés d'armes lourdes et fortement blindés. La plupart d'entre eux sont basés au sol, mais certains sont chenillés, d'autres sont des bipèdes. Ils ne plaisantent pas.
	**LEGZ**	**Description :** ces horreurs mobiles lancent des photons radioguidés d'une puissance remarquable.

	ROBOT DE SECURITE	**Description :** ce droïde sentinelle est armé d'un missile Gravgon. Tout ennemi touché par ce rayon sera immobilisé pendant une courte période.
	**ROBOT SNUB (Leader)**	**Description :** ces robots limaces transportent des missiles Snub. Lorsqu'ils voient ou entendent un ennemi devant eux, ils se mettent en position de tir. Le Robot Snub peut même vous poursuivre derrière un obstacle. Si vous êtes derrière eux, ils ne vous détecteront pas tant que vous ne faites pas de bruit…

ENNEMIS VOLANTS

	ESSAIM (chair à canon)	**Description :** petits et légèrement armés, les essaims se déploient en nombre pour surprendre l'ennemi.
	**OMBRE**	**Description :** l'Ombre est capable de voir tout ce qui se trouve devant elle et son radar lui permet de détecter les ennemis se trouvant derrière elle (il lui faut, toutefois, une ligne de mire). L'Ombre a une cadence de tir soutenue, ce qui permet au joueur de déterminer sa position. Lorsqu'il perd de vue le joueur, ce robot désactive son bouclier de furtivité. L'Ombre est équipée d'un seul Pulsar. Une fois la résistance de son bouclier réduite de plus de 70%, il commence à clignoter. Il clignote plus rapidement à mesure que sa résistance diminue.
	**LAZBOT**	**Description :** doté d'une puissance de tir redoutable, le Lazbot est une menace permanente.

	**AIRMOBIL**	**Description :** cet affreux-là est à éviter à tout prix : un véhicule de soutien redoutable, qui ne manquera pas de vous coller un bonne raclée.
	**POSEUR DE MINES**	**Description :** la mort venue du ciel ! ***REMARQUE : il transporte un nombre illimité de mines.***
	**DESTRUCTEUR**	**Description :** le Destructeur est équipé d'un Trojax, alors nous vous conseillons de l'éviter !
	**LEVITANK**	**Description :** ce blindé volant est bien armé, mais il n'est pas très maniable, ce qui en fait une cible facile.
	**CHASSEUR (Leader)**	**Description :** les chasseurs sont des vaisseaux d'attaque très rapides et très maniables équipés de tourelles tournantes qui leur donnent un angle de tir frontal de 120°.
	**MAX**	**Description :** équipé de technologie Pyrolite, cet engin n'attend plus que vous !

CONSEILS ET TUYAUX

GENERAL

- Bougez ! Parfois, il est essentiel de rester immobile, mais n'abusez pas trop de cette position, sinon vous risquez d'être une cible facile. Restez mobile ! Glissez vers le haut, le bas, la gauche et la droite ! Votre survie dépend de votre capacité à rester en permanence en mouvement.
- Ne vous contentez pas de tirer sur vos ennemis. Bombardez également les alentours. Certaines zones ne vous seront accessibles que si vous en démolissez la porte, la surface ou autre. Faites preuve de créativité. Montrez-vous plus malin que les concepteurs du jeu qui veulent vous rendre la tâche aussi dure que possible !
- Essayez de jouer en désactivant la fonction Autodirecteur. Elle vous permet de voler à l'envers (pratique pour les attaques surprise), et de semer la mort d'en haut !
- Ne prenez pas les mines Quantum pour des power ups ! Les mines Quantum tournent sur elles-mêmes et émettent une lueur bleuâtre ; c'est ainsi que vous ferez la différence. Enfin, ça et le fait qu'elle vous exploseront à la figure si vous veniez à les toucher.

MODE MATCH A MORT

- Tournez sur vous-même tout en larguant les mines Purge ; vous créerez ainsi une véritable vague de terreur !
- Essayez une triple combinaison : allez en avant, en haut/bas et à gauche/droite en même temps. Vous vous déplacerez 1,7 fois plus vite ; le tout est de savoir dans quelle direction…
- Les mines larguées les unes très proches des autres créerons une réaction en chaîne lorsque l'une d'entre elle sera déclenchée. Ça peut être une bonne ou une mauvaise chose…

NOTES

Waarschuwingen

Deze disc bevat software voor de PlayStation™ home video spelmachine. Gebruik deze disc nooit op een ander soort machine: dit zou beschadigingen kunnen opleveren. Deze disc voldoet alleen aan de PlayStation™ specificaties voor de Europese markt. Hij kan niet gebruikt worden op PlayStation™ machines die voor landen buiten Europa zijn gemaakt. Lees zorgvuldig de PlayStation™ Instructie Handleiding om er voor te zorgen dat je de disc op de juiste manier gaat gebruiken. Wanneer je de disc in de PlayStation™ stopt, moet je er altijd voor zorgen dat de kant waar de titel op is gedrukt naar boven ligt. Als je de disc beetpakt, moet je er voor zorgen dat je het oppervlak niet raakt. Houd de disc aan de randen vast. Zorg er voor dat de disc schoon blijft en dat er geen krassen op komen. Wanneer het oppervlak toch vuil is geworden, moet je de disc voorzichtig schoonmaken met een zachte doek. Laat de disc niet in de buurt van hittebronnen liggen en voorkom dat de disc in direct zonlicht of in een vochtige omgeving blijft liggen. Probeer nooit om een gescheurde of kromgetrokken disc te gebruiken, of een disc die met plakband is gerepareerd want dit kan aanleiding geven tot besturingssysteemfouten.

Gezondheidswaarschuwing

Neem uit gezondheidsoverwegingen bij het spelen elk uur 15 minuten rust. Speel niet wanneer je moe bent of bij slaapgebrek. Zorg dat de kamer waarin je speelt goed verlicht is en ga zover mogelijk van de televisie af zitten. Bij sommige mensen kunnen knipperende lichten of patronen in onze dagelijkse leefwereld tot een aanval van epilepsie leiden. Die personen kunnen bij het bekijken van TV-beelden of het spelen van videospelletjes een aanval krijgen. Zelfs personen die nog nooit eerder een aanval hebben gehad kunnen desalniettemin een aan epilepsie gerelateerde medische conditie hebben. Raadpleeg uw arts alvorens videospelletjes te spelen wanneer u aan epilepsie lijdt. Mocht tijdens het spelen een van de volgende symptomen optreden: duizeligheid, gezichtsstoornissen, spiertrekkingen, andere willekeurige bewegingen, verminderd bewustzijn, disoriëntatie, verwarring en/of stuipen, stop dan onmiddellijk het gebruik en raadpleeg een arts.

Zie de achterste pagina van deze handleiding voor de telefoonnummers van de klantenservice.

® & © 1998 Acclaim Entertainment. Alle rechten voorbehouden. Alleen voor thuisgebruik. Het zonder toestemming kopiëren, aanpassen, verhuur, uitleen, wederverkoop, speelhalexploitatie, geld vragen voor het gebruik, uitzenden via ether of kabel, openbare vertoning, distributie of (ten dele) overname van dit product of werk dat deel van dit product vormt en beschermd is door copyright of handelsmerk wetgeving is verboden. Uitgave: Acclaim Entertainment. Ontwikkeld door Probe.

1 or 2 Players

Analog Controller Compatible

SLES-01086

ACCLAIM garandeert de oorspronkelijke koper van dit ACCLAIM product dat het medium waarop dit computerprogramma is vastgelegd, vrij zal blijven van defecten in materiaal en uitvoering voor een periode van negentig (90) dagen vanaf de aankoopdatum. Dit ACCLAIM software programma is, zoals geleverd, zonder uitdrukkelijke of geïmpliceerde garantie van welke aard dan ook, en ACCLAIM is niet aansprakelijk voor welk verlies of welke schade dan ook die mocht voortvloeien uit het gebruik van dit programma.ACCLAIM garandeert dat ze voor een termijn van negentig (90) dagen elk ACCLAIM software product gratis bij hun Customer Service Centre zal laten repareren of vervangen, dit naar eigen inzicht. De verzendkosten zijn voor rekening van de koper, een bewijs van de aankoopdatum is vereist In het uiterste geval binnen de garantie wordt het game pak (kostenloos voor de oorspronkelijke koper behalve de verzendkosten) vervangen. Schrijf naar:

ACCLAIM®, DISTRIBUTED BY ACCLAIM ENTERTAINMENT LTD.,
Moreau House, 112-120 Brompton Rd., Knightsbridge, London SW3 1JJ, England.

Het game pak wordt binnen vier weken na verzending vervangen.

Deze garantie geldt niet voor normale slijtage Deze garantie zal niet van toepassing zijn en zal nietig worden als het defect in het ACCLAIM software product is voortgekomen uit misbruik, buitensporig gebruik, verkeerde behandeling of verwaarlozing. DEZE GARANTIE TREEDT IN PLAATS VAN ALLE ANDERE GARANTIES EN GEEN ANDERE VERKLARINGEN OF CLAIMS VAN WELKE AARD DAN OOK ZULLEN BINDEND OF VERPLICHTEND ZIJN VOOR ACCLAIM. WELKE GEÏMPLICEERDE GARANTIES DIE VAN TOEPASSING ZIJN OP DIT SOFTWARE PRODUCT DAN OOK, MET INBEGRIP VAN GARANTIES VOOR VERKOOPBAARHEID EN GESCHIKTHEID VOOR EEN BEPAALD DOEL, ZIJN BEPERKT TOT DE TERMIJN VAN NEGENTIG (90) DAGEN ZOALS HIERBOVEN VERMELD. IN GEEN ENKEL GEVAL IS ACCLAIM AANSPRAKELIJK VOOR WELKE SPECIALE, INCIDENTELE OF GEVOLGSCHADE DAN OOK DIE VOORTVLOEIT UIT HET BEZIT, GEBRUIK OF SLECHTE WERKING VAN DIT ACCLAIM PRODUCT. UW GRONDWETTELIJKE RECHTEN KUNNEN HIERMEE OP GEEN ENKELE WIJZE WORDEN AANGETAST.

Dit computerprogramma en het daarbij behorende documentatie- en ander materiaal valt onder zowel de nationale als internationale wetgeving betreffende auteursrecht. Het bewaren op een opslagsysteem, reproduceren, vertalen, verhuren, verlenen, uitzenden en publiekelijk toegankelijk maken zonder uitdrukkelijke schriftelijke toestemming van ACCLAIM is verboden.

FORSAKEN TM & © 1997 Acclaim Entertainment. Alle rechten voorbehouden. Alle andere karakters in dit spel en de herkenbare gelijkenis daarvan zijn handelsmerken van Acclaim Entertainment. Ontwikkeld door Probe. Alle andere handelsmerken zijn handelsmerken van Acclaim Entertainment. TM, ® & © 1998 Acclaim Entertainment. Alle rechten voorbehouden.

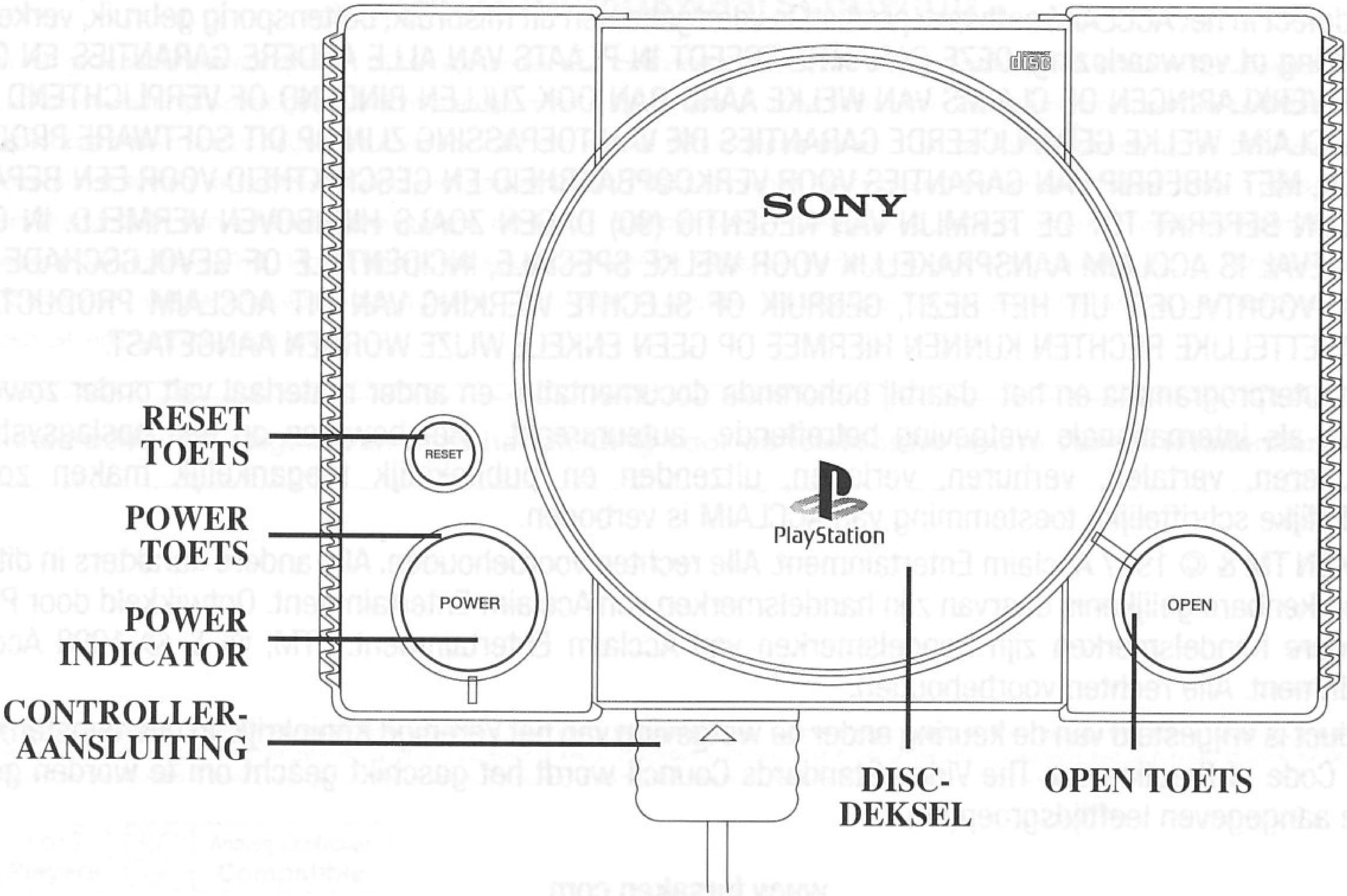
Dit product is vrijgesteld van de keuring onder de wetgeving van het Verenigd Koninkrijk. In overeenstemming met de Code of Practice van The Video Standards Council wordt het geschikt geacht om te worden gezien door de aangegeven leeftijdsgroep(en).

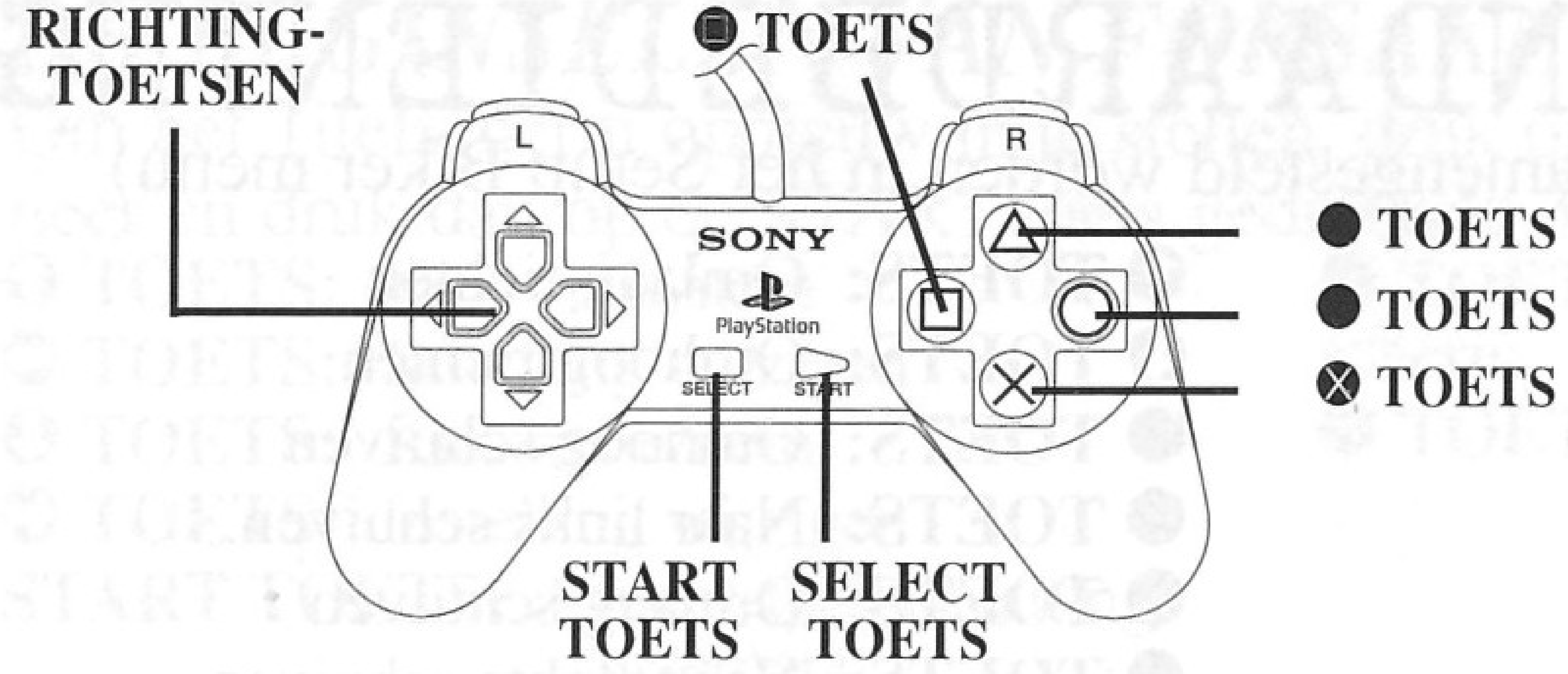
www.forsaken.com

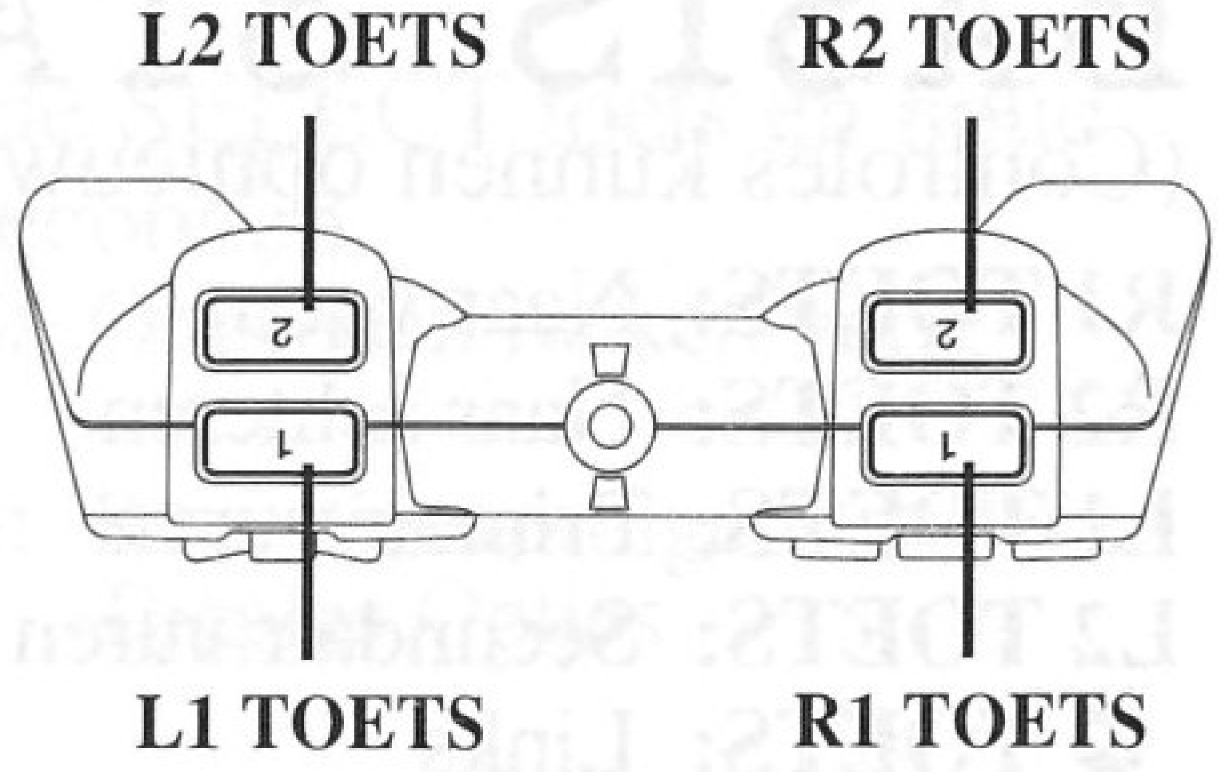
1. Sluit de PlayStation™ aan volgens de aanwijzingen in de handleiding.
2. Zorg er voor dat de PlayStation™ uitgeschakeld staat voordat je er een CD inlegt of uithaalt. Leg de FORSAKEN™ disc in de PlayStation™ en sluit het disc-deksel.
3. Sluit de controllers aan en zet de PlayStation™ aan.
4. Het wordt aanbevolen dat je geen randapparatuur of Geheugenkaarten inbrengt of uitneemt, eens de stroom aangeschakelt is.

Volg de aanwijzingen op het scherm om het spel te beginnen.

Opmerking: Forsaken™ kan met maximaal twee personen worden gespeeld







HET VERHAAL

Het aardse systeem, de broedplaats van de menselijke beschaving, ligt er verwoest bij na een verschrikkelijk experiment dat rampzalig misliep. De aarde had zich genoegzaam gekoesterd in de wetenschap dat geen enkele macht, van buitenaardse of andere oorsprong, met geen enkele mogelijkheid het indrukwekkende netwerk te doorbreken van militaire satellieten, mijnen in een baan om de aarde en computergestuurde defensieve systemen die in de ruimte patrouilleerden. De ondergang kwam echter van binnenuit, in het jaar 2113.

Jarenlang deden elementaire-deeltjes fysici in onderzoekscentra over de hele wereld uitvoerig research naar de opbouw van materie, laag naar laag verder dringend in de subatomische leer. En uiteindelijk had men succes! Er werd ontdekt hoe men materie op het meest basale niveau kon manipuleren. Ongelukkigerwijze werden de verschrikkelijke consequenties al in het eerste experiment op dit onbekende terrein duidelijk. Er ontstond een onbeheersbare fusiereactie, die door de planeet verscheurde en een allesverwoestende schokgolf door het volledige systeem veroorzaakte.

De aarde lag in puin. Zonder draaiingsas was de gefragmenteerde planeet weinig meer dan een levenloze klont, verstokt van een atmosfeer en badend in de verzengende straling van de zon. Binnen een aantal korte dagen, was alle menselijk leven uitgestorven.

Spoedig bereikte het nieuws van de ramp de hoge senatoren van het Theocratische Rijk, de wetgevende macht van het multiversum. IJverig werd met een onderzoek naar de oorzaak van de ramp begonnen, terwijl alles dat waardevol werd geacht verwijderd werd en terreinen die om diepgaander onderzoek vroegen zwaar bewaakt werden door militaire robots.

Nu zijn we inmiddels ettelijke maanden later en is het dode systeem onleefbaar verklaard en ligt het open voor plundering. Dat betekent dat elke gelukszoeker, koopman en luie nietsnut in het melkwegstelsel het ongeschreven recht heeft om het verloren systeem af te stropen en alles te pakken wat het Theocratisch Rijk niet van waarde heeft geacht.

Jij bent een van die paar verlatenen, de 'Forsaken': meedogenloze kooplui. Stoer op je anti-zwaartekracht pionenbike maak je je klaar om de nu uitgestorven vestigingen op aarde te trotseren en het tegen de meedogenloze mechanische tegenstanders op te nemen in de hoop een fortuin bij elkaar te scharrelen, of misschien alleen maar om je echt berucht te maken.

BASIS STANDAARDBEDIENING

(Controles kunnen opnieuw samengesteld worden in het Setup Biker menu)

R1 TOETS: Naar voren
R2 TOETS: Naar achteren
L1 TOETS: Primair vuren
L2 TOETS: Secundair vuren
⇦ TOETS: Links
⇨ TOETS: Rechts

⇧ TOETS: Omlaag richten
⇩ TOETS: Omhoog richten
● TOETS: Omhoog schuiven
■ TOETS: Naar links schuiven.
✖ TOETS: Omlaag schuiven
● TOETS: Naar rechts schuiven

START TOETS: Pauzemenu (tijdens het spel)
SELECT TOETS + ■ TOETS: Linksom rollen
SELECT TOETS + ● TOETS: Rechtsom rollen
SELECT TOETS + R1 TOETS: Nitro aan (beide nog eens indrukken of op R2 om het weer uit te zetten)
SELECT TOETS + L1 TOETS: Primaire keuze
SELECT TOETS + L2 TOETS: Secundaire keuze

STANDAARD ANALOGE BEDIENING

■ TOETS: Primaire wapenkeuze
● TOETS: Secundaire wapenkeuze
✖ TOETS: Nitro
⇦ TOETS: Linksom rollen

⇨ TOETS: Rechtsom rollen
L1 TOETS: Primaire wapen vuren
L2 TOETS: Secundaire wapen vuren
R1 TOETS: Naar voren
R2 TOETS: Naar achteren

NAAR LINKS OP DE LINKER ANALOGE JOYSTICK: Naar links afslaan
NAAR RECHTS OP DE LINKER ANALOGE JOYSTICK: Naar rechts afslaan
OMLAAG OP DE LINKER ANALOGE JOYSTICK: Omhoog duiken
OMHOOG OP DE LINKER ANALOGE JOYSTICK: Omlaag duiken
NAAR LINKS OP DE RECHTER ANALOGE JOYSTICK: Naar links schuiven.
NAAR RECHTS OP DE RECHTER ANALOGE JOYSTICK: Naar rechts schuiven
OMHOOG OP DE RECHTER ANALOGE JOYSTICK: Omhoog schuiven
OMLAAG OP DE RECHTER ANALOGE JOYSTICK: Omlaag schuiven

DE BEGINSELEN VAN FORSAKEN

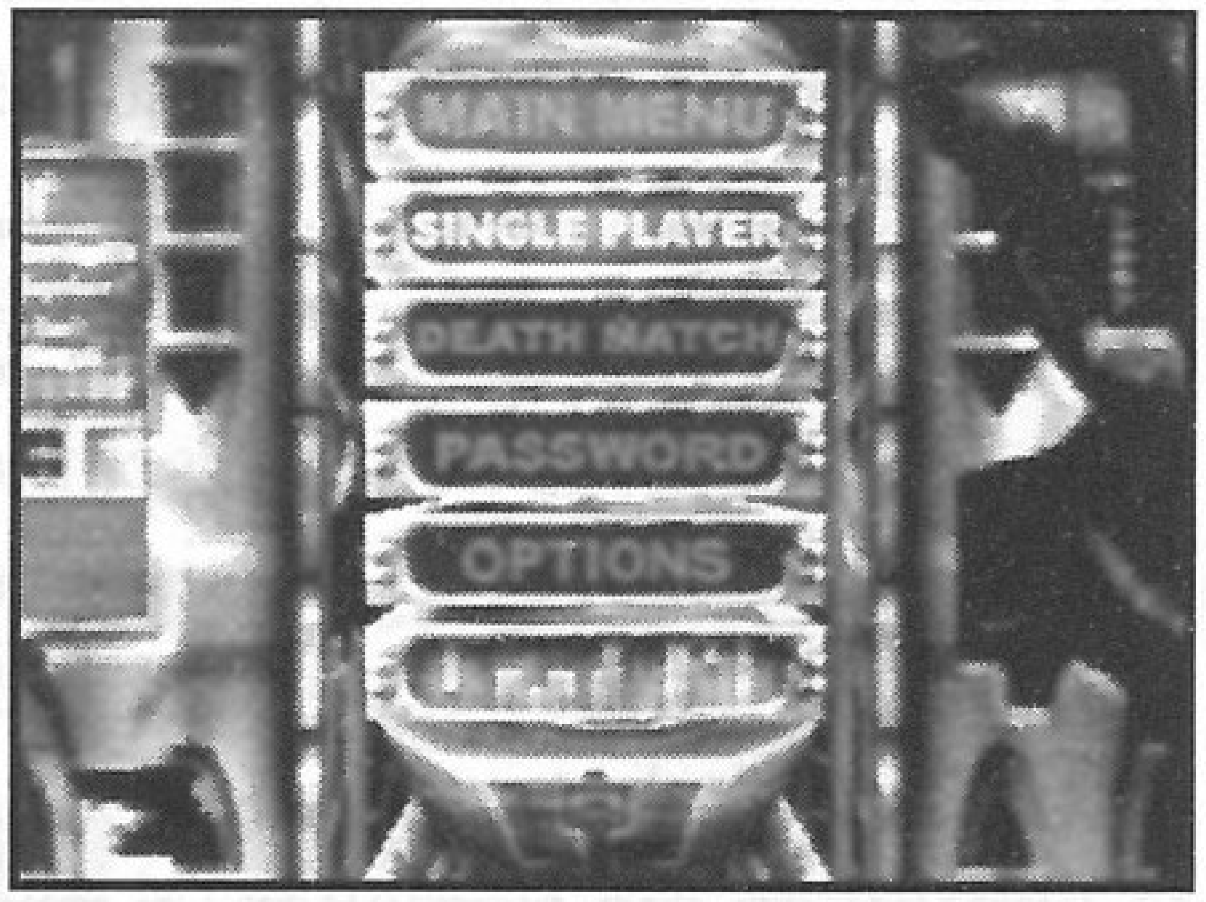
Om het Titelscherm opnieuw in te stellen, druk op de SELECT toets en houd neer en druk dan op de START toets gedurende 3 seconden.

↑ TOETS: Kies optie/item
← TOETS: Instelling wijzigen
↓ TOETS: Kies optie/item
→ TOETS: Instelling wijzigen
START TOETS: Pauze/ spelhervatting/ pauzemenu

● TOETS: Ongedaan maken/vorig scherm
⊗ TOETS: Bevestigen/volgend scherm Toggles Opties

DE STRIJD BEGINT

Single Player (Eén speler): Eén speler neemt het op tegen de computer.



Death Match: Twee spelers op dezelfde PlayStation en monitor, waarbij gebruik gemaakt wordt van een gedeeld scherm.

Password (Paswoord): Op sommige punten in het spel kun je een paswoord krijgen, waarmee je vanaf dat punt met het spel kunt doorgaan zonder opnieuw vanaf het begin door alle stress en ellende te gaan. (Onder Aantekeningen achterin dit boekje kun je paswoorden opschrijven).

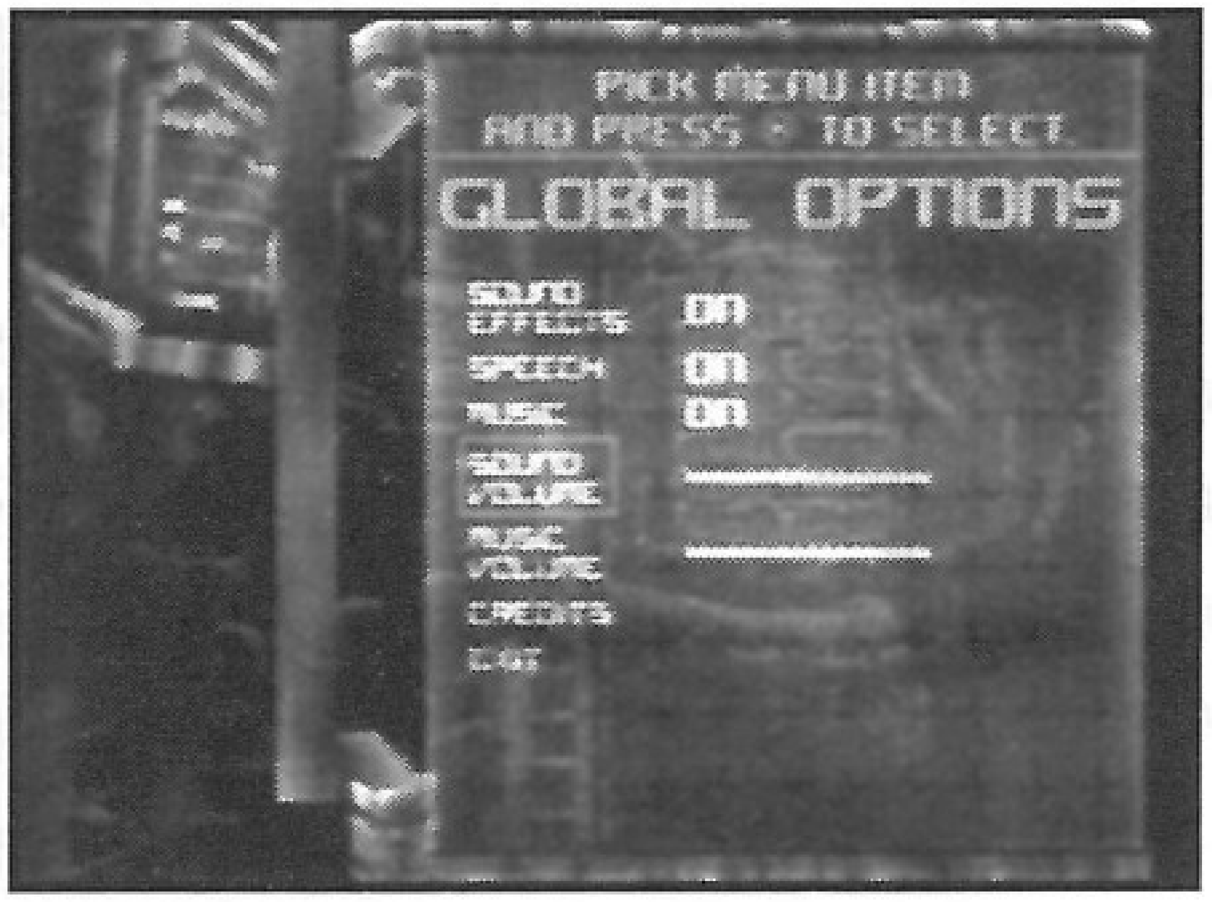
Het invoeren van een paswoord:

- Licht met de richtingtoetsen een karakter uit.
- Druk op de ⊗ TOETS om het karakter in te voeren. (licht RUB (WISSEN) uit en druk op de ⊗ om een karakter te wissen)

Als je het paswoord correct hebt ingevoerd, licht dan ENTER uit en druk op de ⊗ TOETS. Je kunt met het spel doorgaan vanaf de plek die je zelf wil.

Options (Opties): Hiermee kun je de spelinstellingen wijzigen.

OPTIES



Druk op de richtingtoetsen ⇦ of ⇨ om een instelling te veranderen.

Geluidseffecten: Speel met de geluidseffecten op ON (AAN - standaardinstelling) of OFF (UIT).

Music (Muziek): Speel met de muziek op ON (AAN - standaardinstelling) of OFF (UIT).

Volume geluidseffecten: Use the slider (press the ⇦ or ⇨ DIRECTIONAL BUTTONS) to adjust volume levels.

Music Volume: Stel met het schuifje (druk op de richtingtoetsen ⇦ of ⇨) de geluidssterkte in.

Credits: Bekijk de credits van het spel.

Exit (Afsluiten): Terug naar het hoofdmenu

SPELBEGINSELEN

Levels: Elk level kent verschillende doelen/vereisten, die in het scherm Mission Briefing, voorafgaand aan elke missie worden uitgelegd. Er zijn veel levels en het is onmogelijk je hier volledig op de hoogte te brengen van alle hoeken en gaatjes in het spel. Het komt er op neer dat je het continue spervuur, de sluipschutters en de helse hinderlagen moet zien te ontwijken die Forsaken™ maken wat het is. Je hebt je verstand nodig, snelheid, en een heleboel wapens. Je begint het spel met 5 levens, die vrij snel voorbij gaan totdat je het spel een beetje onder de knie begint te krijgen. En zelfs dan duurt het soms niet lang.

HET SPELSCHERM

Schildenergie: Je bike heeft een degelijk schild ter bescherming, maar als het te vaak wordt geraakt gaat het eraan; en jij ook.

Cascosterkte: Aan het casco komt ook een keer een eind. Als het finito basta is met het casco, gaat de volgende treffer pijn doen!

Doelzoeker: Kan een beetje oefening eisen voordat je de vijand precies hebt waar je hem hebben wilt, maar als het zover is, is dat echt wel de moeite waard!

Je maat wordt opgeblazen: Dit is nu typisch één van die dingen die de moeite waard zijn. Werkt alleen in de Death Match mode. Anders krijg je iets anders te zien dat een vergelijkbare behandeling onder gaat.

Huidige wapen: De naam van het wapen dat je op het moment gebruikt.

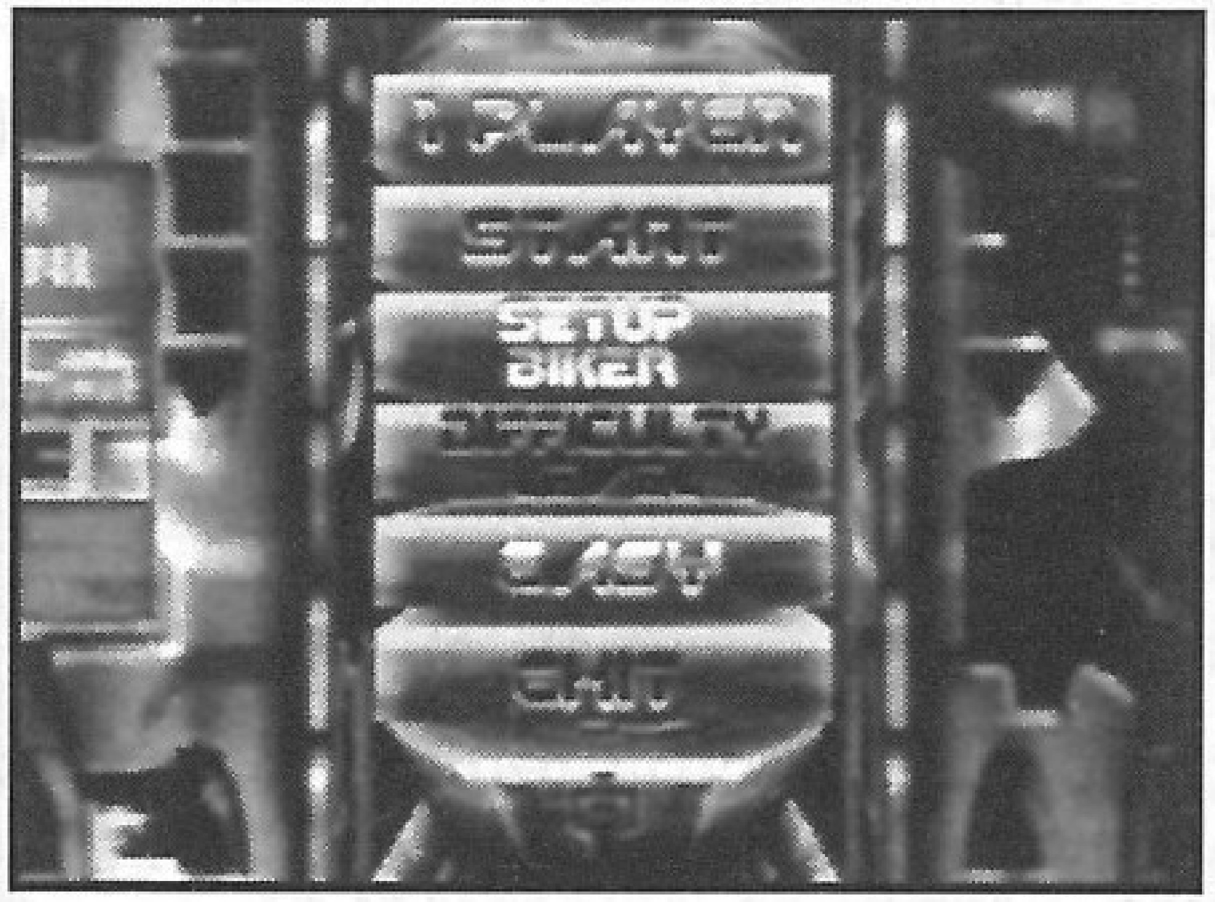
Munitieteller: Ofwel de Kogelbaas, zo je wil. Dit geeft weer hoeveel munitie erover blijft voor primaire wapens, zoals de Suss-Gun en de Trojax.

SPELTYPES

Er zijn twee speltypes, Single Player (Eén speler) en Death Match.

SPEL VOOR ÉÉN SPELER

Kies je voor een spel voor één speler, dan ga je naar een scherm dat er ongeveer zo uit ziet:



START

Licht Start uit en druk op de ⊗ BUTTON om met een spel te beginnen.

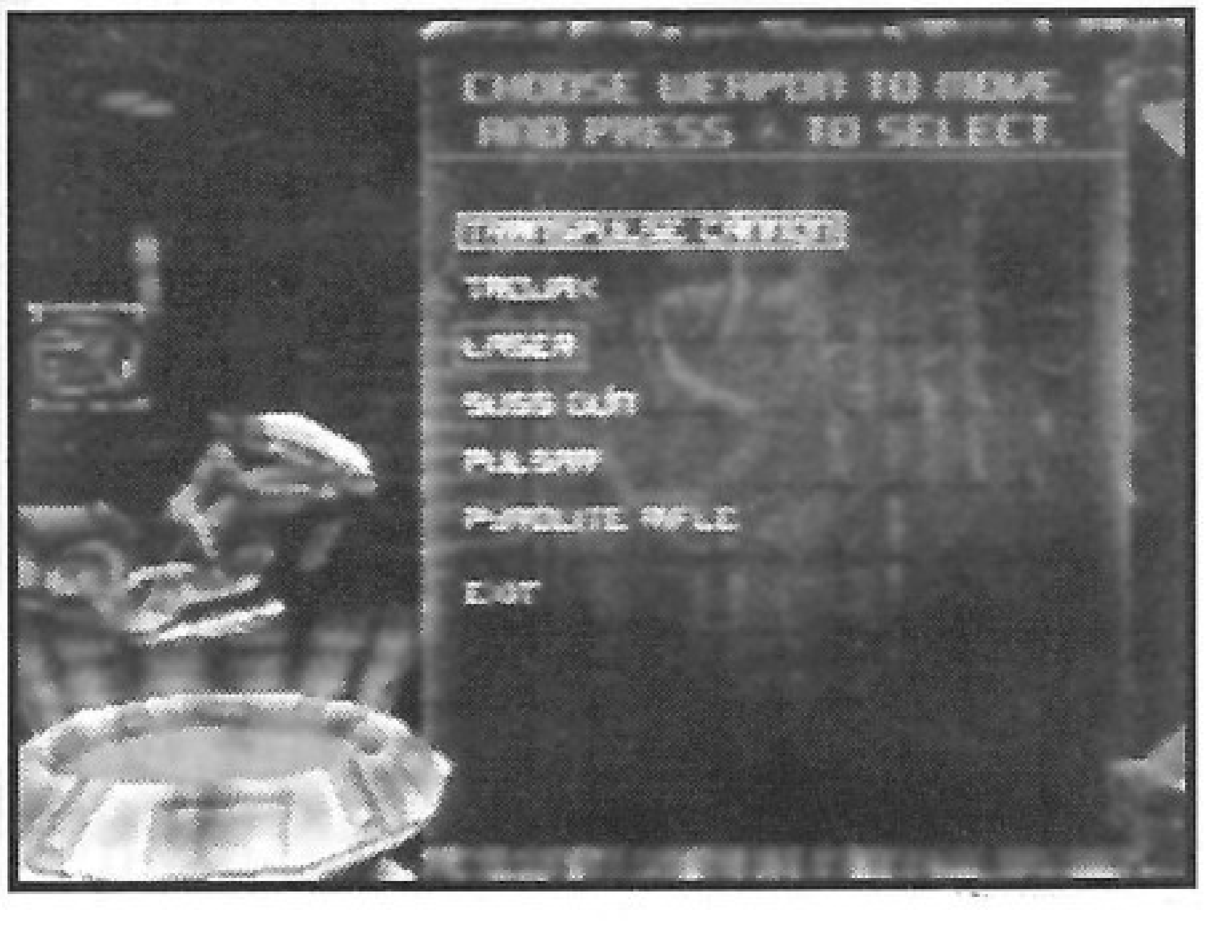
SETUP BIKE

Hiermee ga je naar een submenu waar je je bike kunt kiezen, de bediening kunt veranderen, en de autoselect volgorde voor het primaire en secundaire wapen veranderd kan worden.

Change Bike (Bike wijzigen): Hier kan de eigenlijk keuze voor de bike gemaakt worden.
Druk op de richtingtoetsen ⇦ of ⇨ om de ruimte bikes lang te gaan en maak de keuze voor de bike die je het best bevalt. Druk op de ⊗ toets om te bevestigen. Twee spelers kunnen beide dezelfde bike uitkiezen.

Change Controls (Bediening wijzigen): Druk op de richtingtoetsen om de bediening uit te lichten die je wilt wijzigen, en druk vervolgens op de ⊗ toets te drukken om die keuze te maken. Druk vervolgens op de toets die je aan die actie of functie wilt toewijzen.
Opmerking: er zijn meer acties/functies dan toetsen, dus voor sommige dingen wordt een combinatie van de SELECT TOETS + een ACTIE TOETS (Select + ●, bijvoorbeeld).
Probeer om te beginnen de standaardbediening. Zodra je gewend bent aan het spel, krijg je een beter idee van wat de fijnste bediening voor jou kan zijn. Licht EXIT uit als je de bediening hebt ingesteld en druk op de ⊗ TOETS om terug naar het menu Bike Setup te gaan.
Opmerking: Zet de analoge mode toets zodat het LEDje ROOD is, en druk op de ⊗ TOETS na het selecteren van Change Controls om de standaardbediening voor de analoge controller te bekijken of te wijzigen.

Auto Level: Dit kan op ON (AAN - standaardinstelling) of OFF (UIT) gezet worden. Als de optie op ON (AAN) is gezet, stabiliseert de bike zich vanzelf, parallel aan de muren van de omgeving. Dat kan goed van pas komen om je oriëntatie te bewaren in de duizelingwekkende crosses die je in elk level zal tegenkomen.



Primaire wapen volgorde: Primaire wapens zijn lichte wapens die kogels of vergelijkbare munitie afvuren. Met deze optie kun je de volgorde instellen waarin de autoselect de primaire wapens tijdens het spel kiest. De autoselect gaat de lijst van boven naar beneden af, en vuurt het eerstvolgende beschikbare wapen af. Als je tijdens het spel een wapen

oppakt, dat hoger op de lijst staat dan het huidige, dan wordt dat vanzelf geselecteerd.

De volgorde van de primaire wapens wijzigen: Druk op de RICHTINGTOETSEN ⇧ of ⇩ om het wapen uit te lichten dat je wilt verplaatsen, en druk vervolgens op de ⊗ TOETS om die keuze te maken. Licht vervolgens het wapen uit waar je het mee wilt verwisselen en druk op de ⊗ TOETS. De twee verwisselen dan in de lijst van plaats.

Secundaire wapen volgorde: In het algemeen zijn primaire wapens de zwaardere wapens die raketten afvuren. Deze optie werkt precies hetzelfde als die hier boven beschreven.

Exit (Afsluiten): Keer terug naar het Single Player (1 Speler) menu, waar je START kunt oplichten en druk op de ⊗ Toets om te beginnen spelen.

DIFFICULTY (MOEILIJKHEIDSGRAAD)

Druk na het selecteren hiervan op de ⊗ TOETS om de moeilijkheidsgraden EASY (GEMAKKELIJK), NORMAL (NORMAAL - standaardinstelling), HARD (MOEILIJK) en TOTAL MAYHEM (GEKKENWERK) langs te gaan.

DEATH MATCH SPEL

De setup is in principe hetzelfde als die voor een spel voor één speler, behalve de beide spelers de opties in kunnen stellen. In een Death Match spel, nemen twee spelers het tegen elkaar op over een gedeeld scherm, een speler boven en eentje beneden. In Death Match spelen kun je je tegenstanders achtervolgen of in een hinderlaag lokken. Tenzij ze jou eerder te grazen nemen, in welk geval je natuurlijk om een revanche vraagt, niet? Doel van een Death Match: Overleven!

SCORING SYSTEEM

KILLS worden gegeven wanneer de gebruiker de andere speler vernietigt (je zult één KILL verliezen telkens je jezelf vernietigt). DEATHS worden enkel gegeven wanneer de gebruiker zichzelf doodt - Het aantal van je "KILLS" beïnvloedt niet het aantal "DEATHS" van de andere spelers. Het aantal KILLS en DEATHS worden opgeteld wanneer 1 van beide gebruikers de Death Match stand verlaat of wanneer alle 5 scenario's afgewerkt zijn. Alle DEATHS die plaats nemen vóór de eerste KILL hebben geen invloed op de KILL telling.

DEATH MATCH OPTIES

In Death Match spelen heb je de volgende opties

Tijd tot het spel eindigt: Stel deze spel timer in tussen None (geen tijdslimiet) tot 20 minuten.

Kills tot het spel eindigt: Stel het totaal aantal kills (van beide spelers) in tussen 0 (geen minimum) tot 20 (maximum). Elke keer als er een vijand wordt vernietigd geldt dat als een kill. **Exit (Afsluiten):** Hiermee ga je terug naar het Death Match menu.

KEN JE WAPENS!

Wapentype: Er zijn twee basistypen wapens: Primaire en secundaire. Primaire wapens zijn basis wapens die lasers en kogels of afvuren, en er veel eenheden munitie doorjagen. Secundaire wapens zijn raketten en kennen een lagere telling in het verbruik van munitie eenheden. Secundaire wapens zijn wapens die kunnen worden 'gedropt' (zoals mijnen, zie verder) en kunnen erg nuttig zijn bij het opzetten van hinderlagen.

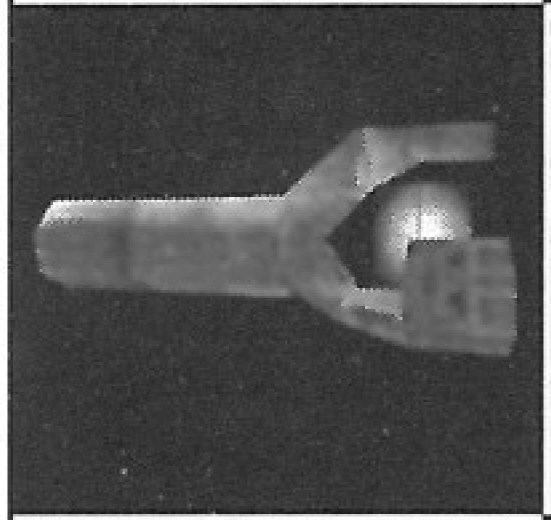
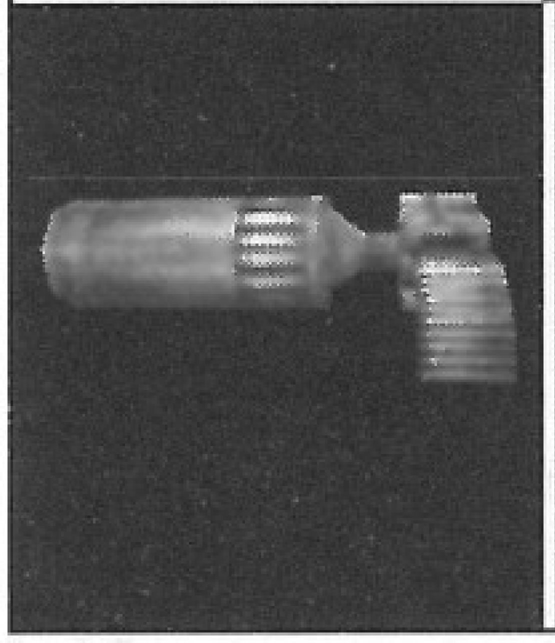
Het gebruik van de wapens: Je kunt maar één primair en secundair wapen tegelijkertijd activeren.

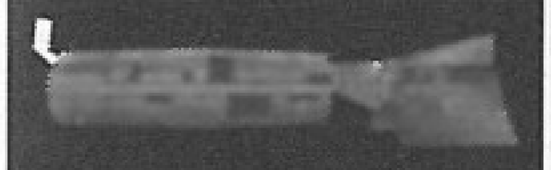
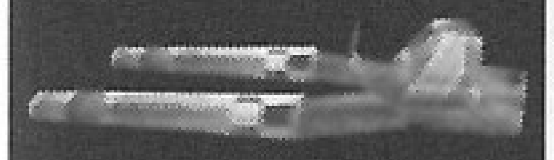
Het huidig geselecteerde wapen wordt altijd weergegeven op het bedieningspaneel.

Je kunt het huidige wapen vervangen door op SELECT + L1 of L2 te drukken.

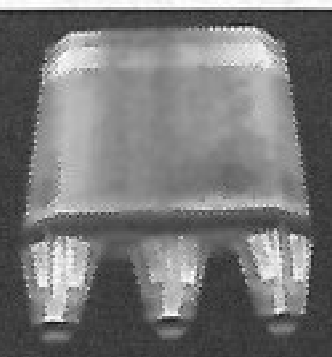
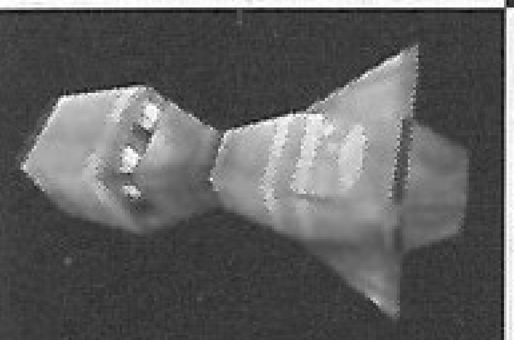
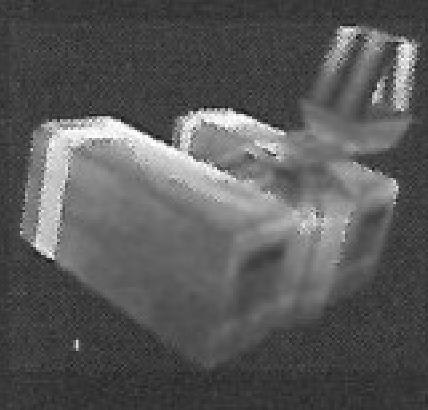
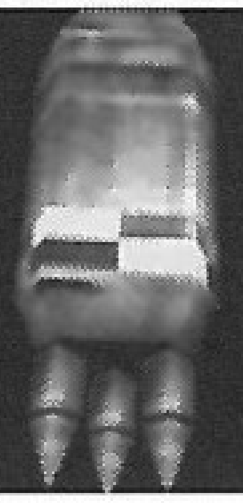
Opmerking: Als je tijdens het verloop van het spel wordt vernietigd, worden alle verzamelde wapens die je in je bezit hebt op dat punt achtergelaten. Je kunt ze opnieuw oppakken als je opnieuw een leven krijgt (als je nog resterende levens hebt) door erover heen te bewegen. Probeer in Death Match mode de wapens van de tegenstanders te verzamelen, levert je zowel een tactisch voordeel op naast dat het de moraal van de vijand een aardige knauw aandoet. Je niet al te opzichtig verkneukelen!

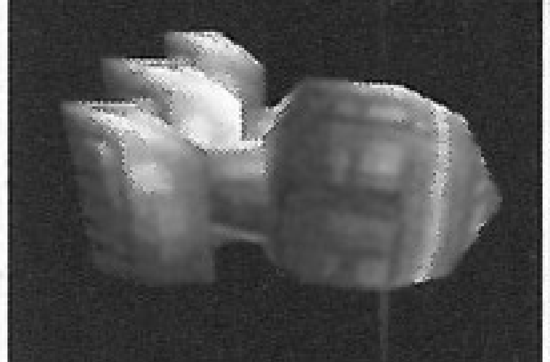
PRIMAIRE WAPENS

	PULSAR	**Beschrijving:** De Pulsar is het standaard energiewapen waarmee alle spelers het spel beginnen. Je hebt het altijd bij je.
	**TROJAX**	**Beschrijving:** Een treffer van de Trojax kan heel veel schade aanrichten. Om dat te bereiken, moet je het wapen eerst opladen door de bediening voor het afvuren van het primaire wapen ingedrukt te houden (laat los om te schieten). Elke seconde opladen verhoogt de schade. Met Power Pods kun je de oplaadtijd verkorten.
	**SUSS GUN**	**Beschrijving:** Door projectielen met 'slimme' koppen te gebruiken is de Suss-Gun erg goed om snel vuur te openen op verschillende doelen, waardoor een relatief nieuwe biker een hoger trefferspercentage kan bereiken. Met een variatie aan munitie wordt het richten gemakkelijker, en daardoor de schietnauwkeurigheid beter. De Suss-Gun, een wapen met een kort bereik en een breed vuurzicht, gebruikt een eigen type speciale munitie (zie Extra munitie).

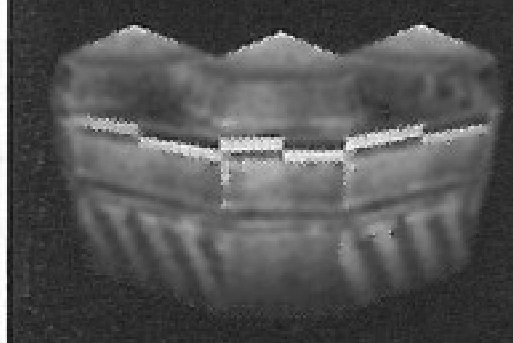
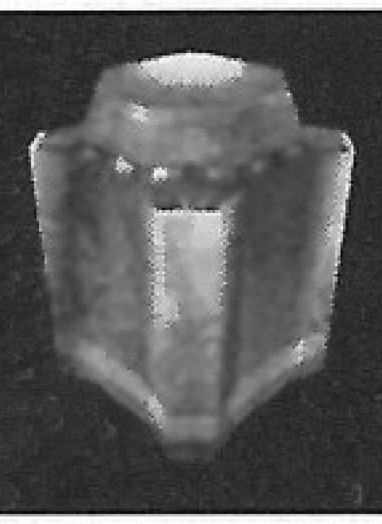
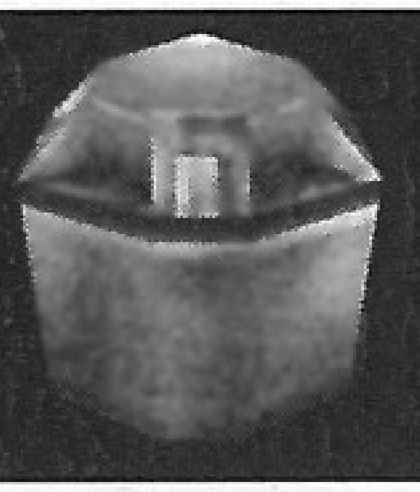
	PYROLITE RIFLE	**Beschrijving**: De vuurbal van de Pyrolite is iets om voor uit te kijken (en te ontwijken!).
	**TRANSPULSE**	**Beschrijving:** Vuur van de Transpulse ketst af van vaste voorwerpen (behalve bikes), zodat je er leuke carambooltjes mee kunt maken.
	**BEAM LASER**	**Beschrijving:** De Beam Laser combineert twee verschillende pulsvormen in een krachtige straal. Het bereik is uitgestrekt, en het effect direct. ***Waarschuwing: De Beam Laser raakt oververhit als er te lang achterelkaar mee wordt geschoten. Gebruik het in vuurstoten.***

SECUNDAIRE WAPENS

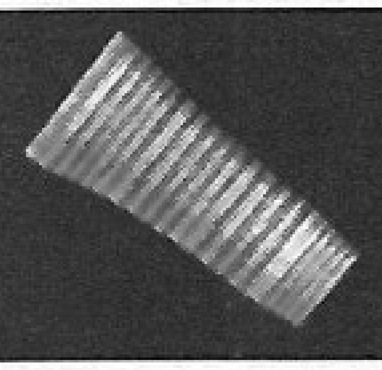
	**MUG MISSILE**	**Beschrijving:** Dit is de standaardraket waarmee elke speler is uit-gerust. Ze zijn snel, kunnen een flinke dreun uitdelen, maar hebben geen geleide systeem, dus hangt de nauwkeurigheid volledig af van jouw richtvermogen.
	**SCATTER MISSILE**	**Beschrijving:** De Scatter Missile is voornamelijk een stoorwapen, ontworpen om de tegenstander zijn of haar wapens afhandig te maken. Een tegenstander die door deze raket wordt getroffen verliest zijn volledige bewapening. Hiermee niet geraakt worden!
	**MFRL**	**Beschrijving:** De Multiple Fire Rocket Launcher draagt een lading raketten met een stompe neus, en kan die binnen enkele seconden allemaal afvuren! Elke raket is een kleine uitvoering van de standaard MUG, maar met een verbeterd voortstuwingssysteem en een kleinere draaglast. Ze hebben geen geleidesysteem aan boord. De MFRL blijft doorgaan met schieten totdat je de bediening voor het vuren loslaat of de raketten op zijn.
	**SOLARIS MISSILE**	**Beschrijving:** Zoals de naam al doet vermoeden, wordt de Solaris geleid door IR detectie om het doel te raken. De raket maakt gebruik van de standaard voortstuwingstechnologie, en is dus niet sneller dan de MUG, maar de grotere kop kent een groter vernietigend vermogen.

	**TITAN MISSILE**	**Beschrijving:** De Titan is een enorm krachtig raketwapen. Met de stasis wapenruimte in de kop waarin zowel deeltjes materie als anti-materie zijn opgeslagen, heeft dit apparaat een explosief bereik van ruwweg 5 kiloton.
	GRAVGON MISSILE	**Beschrijving:** De Gravgon is uitgerust met een krachtige energieafbuigende kop, waarmee het in staat is de zwaartekracht binnen het schietbereik te beïnvloeden. Bij het tot ontploffing brengen wordt alle vrije massa binnen een bepaald bereik naar de plek van de explosie gezogen.

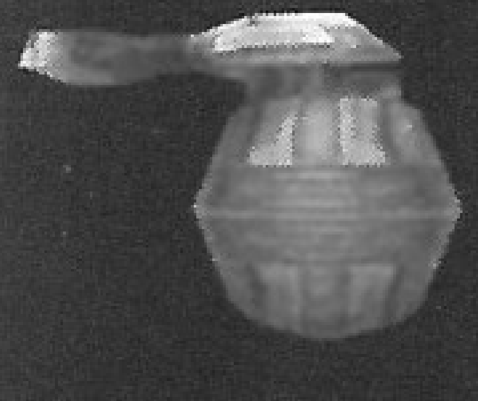
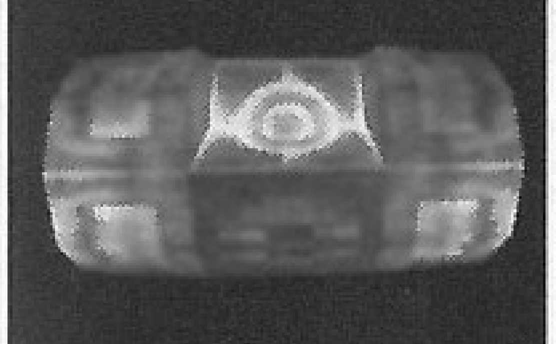
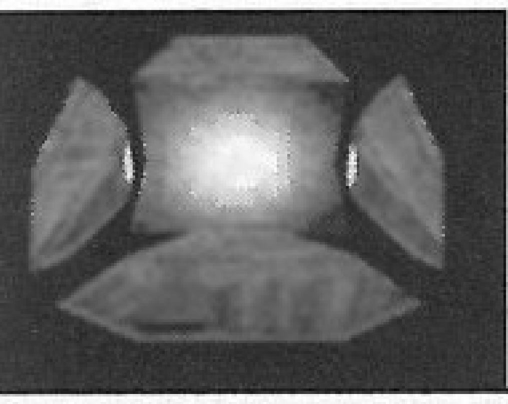
TE DROPPEN SECUNDAIRE WAPENS

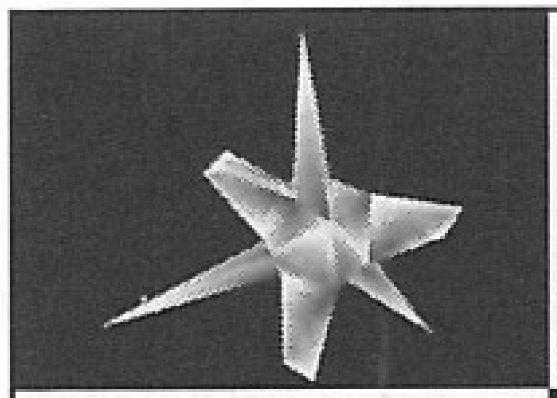
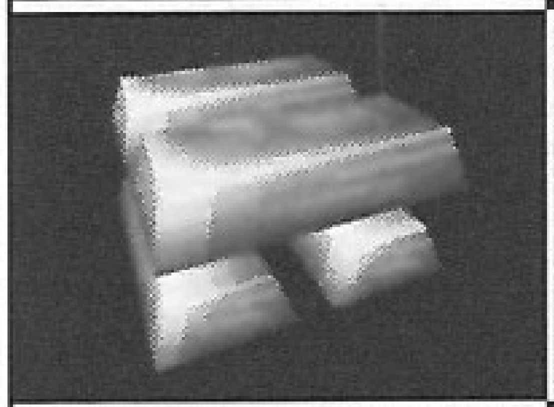
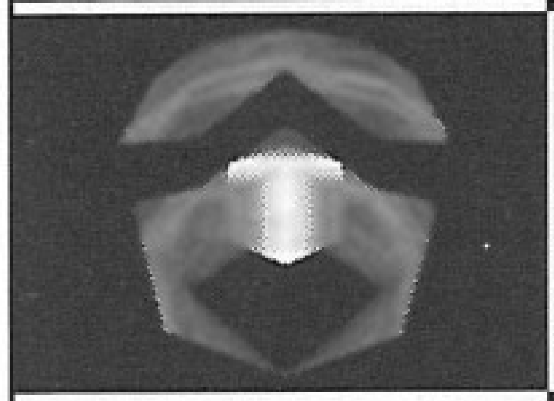
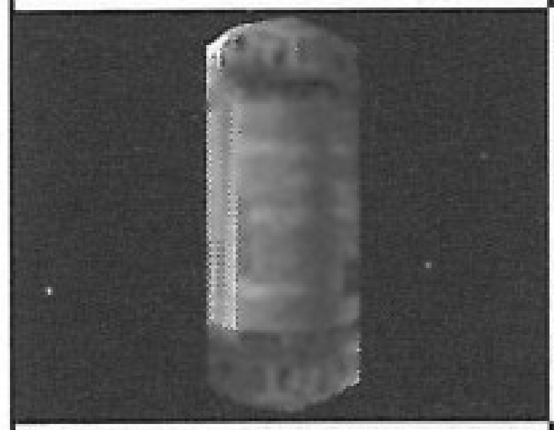
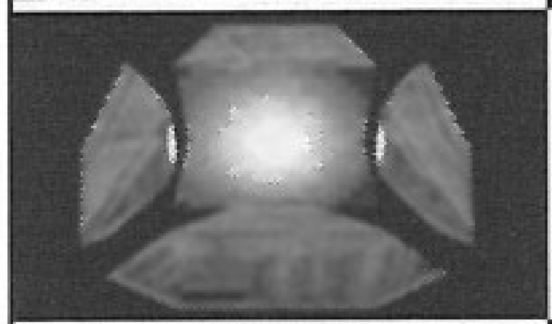
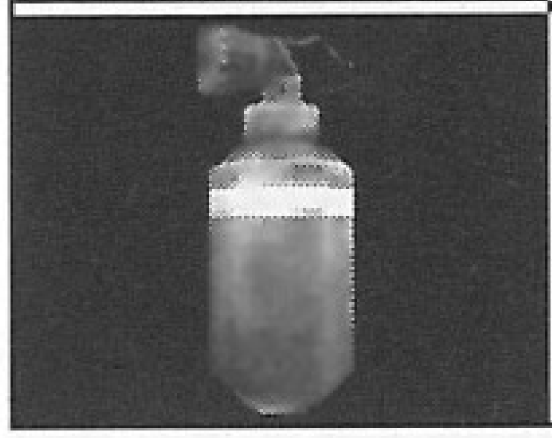
	**PURGE MINE**	**Beschrijving:** Purge Mines zijn de standaard afschrikwapens in de achtervolging. Uitgerust met nabijheidsontstekingen en een thermo-neutron lading, kunnen ze zelfs de meest vasthoudende achtervolger uitschakelen! Als de speler een Purge Mine laat vallen, wordt die direct achter de bike uitgeworpen, waar hij blijft hangen en langzaam ronddraait. Hij kan worden vernietigd door wapenvuur, anders ontploft hij bij een botsing. Purge mines zijn kleine oranje en gele bollen met witte stekels achter de centrale cirkel.
	**QUANTUM MINE**	**Beschrijving:** De schokgolf van deze brengt, afhankelijk van de afstand tot de ontploffing, schade toe aan de vijand. Net als alle andere mijnen, wordt die direct achter de bike uitgeworpen, en wordt hij bij botsing tot ontploffing gebracht (hij ontploft als er gevuurd op wordt).
	**PINE MINE**	**Beschrijving:** Als in "porcupine", stekelvarken. Meer een zwevend raketplatform dan een mijn, dat van achter wordt ingezet. Dit apparaat is slim en werkt niet tegen de speler die het heeft geactiveerd. Het vuurt geleide raketten af op elke vijand binnen bereik.

MUNITIE

	PLASMA PACK	**Beschrijving:** Plasma Packs bieden een schone en betrouwbare energiebron om te gebruiken voor de Pulsar Laser en de Trojax. Elk pack biedt een energie oppepper.
	**EXTRA MUNITIE**	**Beschrijving:** Extra kogels met 'slimme koppen' om te gebruiken voor de Suss-Gun.
	PETRO GEL	**Beschrijving:** Sla extra petrogel binnen om je vijanden lekker warm te houden

POWER UPS

	**ORBIT PULSAR**	**Beschrijving:** Orbit Pulsars zijn kleine capsules die aan wapens kunnen worden gehecht, en om de bike heen cirkelen, waarmee het vermogen van het wapen wordt verhoogd. Orbit Pulsars werken op dezelfde manier als de Pulsar, en hun vermogen neemt toe als er meer power pods op de bike zijn gehecht. Orbit Pulsars schieten tegelijkertijd (en op hetzelfde doel) als het huidig gekozen primaire wapen; de speler hoeft ze niet los van elkaar te kiezen. Als je dus een Trojax hebt geselecteerd, worden elke keer als je daarmee schiet ook de Orbit Pulsars afgevuurd. Orbit Pulsars worden los gevonden, maar er kunnen er maximaal vier op een bike worden aangesloten.
	**POWER PODS**	**Beschrijving:** Power Pods zijn de universele wapenboosters. Elke capsule verhoogt het schadelijk vermogen van alle primaire wapens die op dat moment in het bezit zijn. Elke bike kan maximaal 2 pods met zich meedragen. Pods vormen een onbeperkte krachtbron.
	**SCHILD OVERDRIVES**	**Beschrijving:** Schild Overdrives zijn vergelijkbaar met power pods, maar ze versterken de schildsterkte meer dan die van de wapens.

	**CRYSTALS**	**Beschrijving:** Verzamel de kristallen om een extra spelbonus te krijgen!
	**GOUDSTAVEN**	**Beschrijving:** Werkt alleen in Single Player (Eén speler) mode. Verzamel 10 goudstaven om een extra leven te krijgen.
	**STEALTH MANTLE**	**Beschrijving:** Zendt een laag frequent absorbtieveld uit, waardoor je korte tijd onzichtbaar kunt zijn.
	**RESNIC REANIMATOR**	**Beschrijving:** Werkt alleen in Single Player (Eén speler) mode. Verzamel dit om een extra leven te krijgen.
	**CHAOS SCHILD**	**Beschrijving:** Genereert een stoorveld waarin geen enkele energievorm kan doordringen, waardoor je (zij het tijdelijk) onschendbaar bent.
	**NITRO**	**Beschrijving:** Verzamel Nitro om je een snelheidsoppepper te geven als de juiste bediening daarvoor wordt aangegeven.

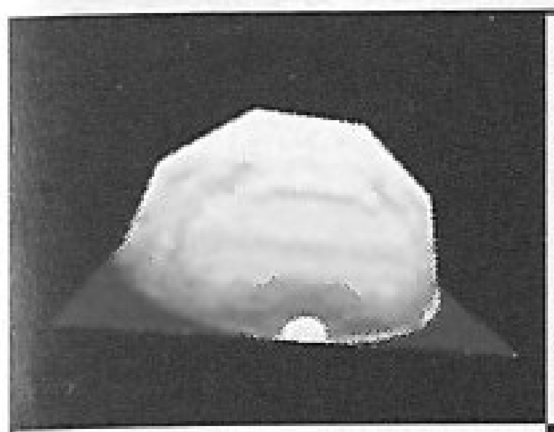
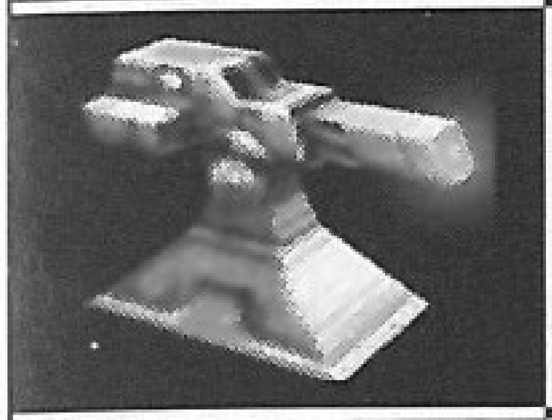
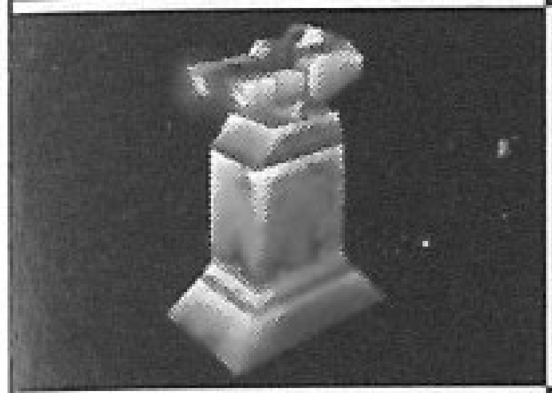
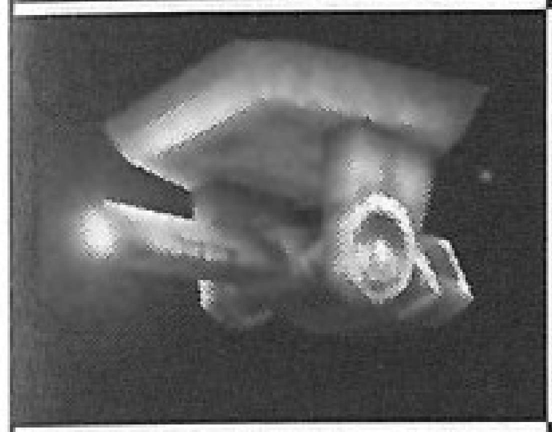
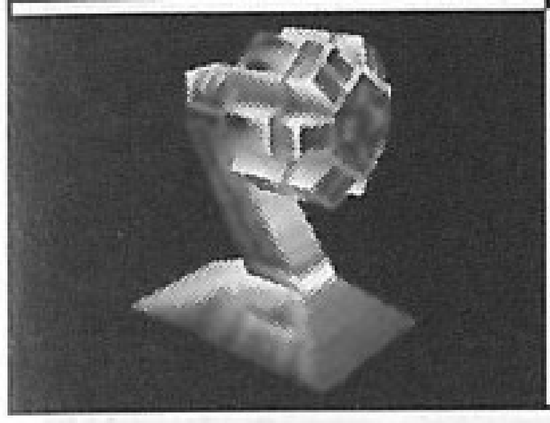
DE VIJAND

Vijanden. Iedereen heeft ze wel. In Forsaken heb je er meer dan je er eigenlijk verdient. Achter een hoekje, achter een muur, achter je ogen… Vijanden zijn van het type Fodder of van het type Leader. Fodder vijanden zijn er in grote getale en ze zijn minder gevaarlijk dan de Leaders.

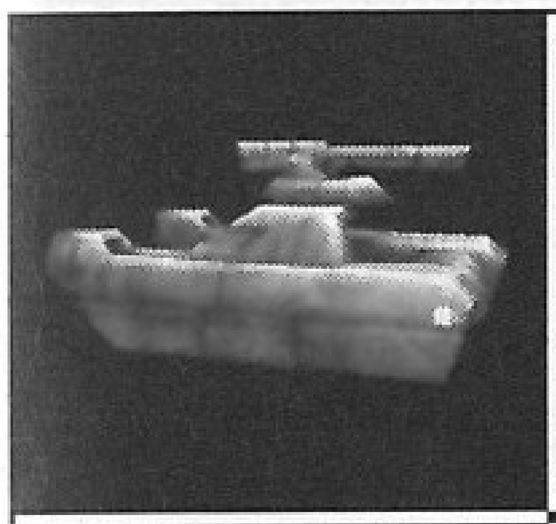
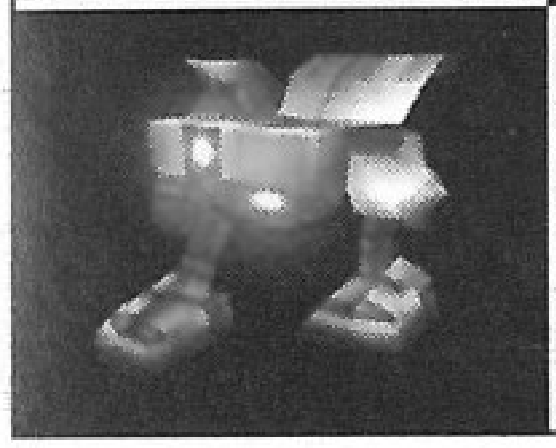
Er zijn natuurlijk een aantal enge en ondeugende boss-types waar je moet zien af te rekenen, en ik hoor graag hoe je het tegen hun afbrengt. Zorg ervoor dat je je zaakje goed op orde krijgt….

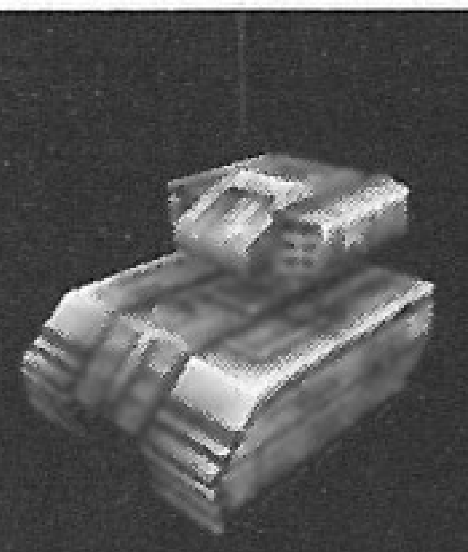
 Hier volgen een aantal van de vijanden waartegen je het in Forsaken mag opnemen.

GESCHUTSKOEPELS

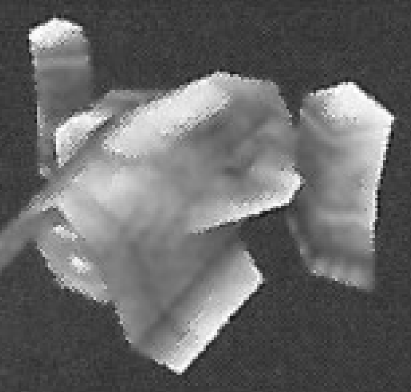
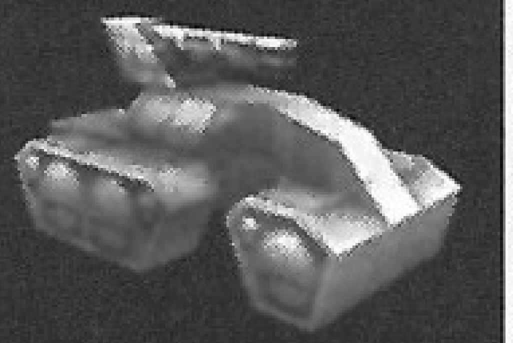
	SLAKKEN GESCHUTSKOEPEL (Fodder type)	**Beschrijving:** Vuurt geleide fotonen af in drie salvo's. Akelig
	PULSE GESCHUTSKOEPEL	**Beschrijving:** De pulse geschutskoepel vuurt pulsar blasts af. Ze worden geleid door radar, dus kijk goed uit.
	DUBBELE GESCHUTSKOEPEL	**Beschrijving:** Twee keer zoveel ellende in de vorm van een dubbele pulse geschutskoepel die onafhankelijk op verschillende vijanden kan richten.
	STRAAL GESCHUTSKOEPEL	**Beschrijving:** Houd je uit de buurt van deze meedogenloze stralen anders word je een experiment in baktechniek.
	RAKET GESCHUTSKOEPEL	**Beschrijving:** Deze meervoudige vuurraket lanceerinrichting vormt een bedreiging die je niet licht zal vergeten.

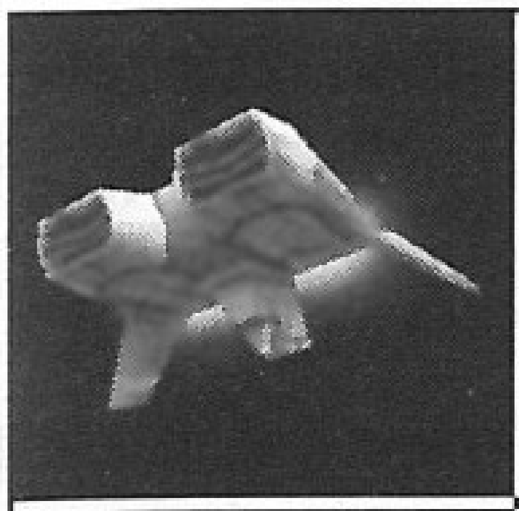
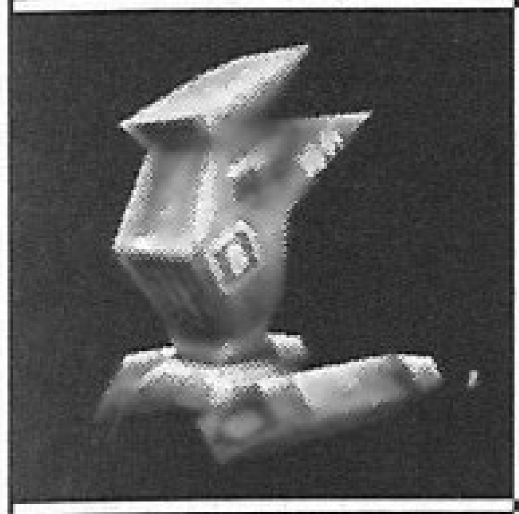
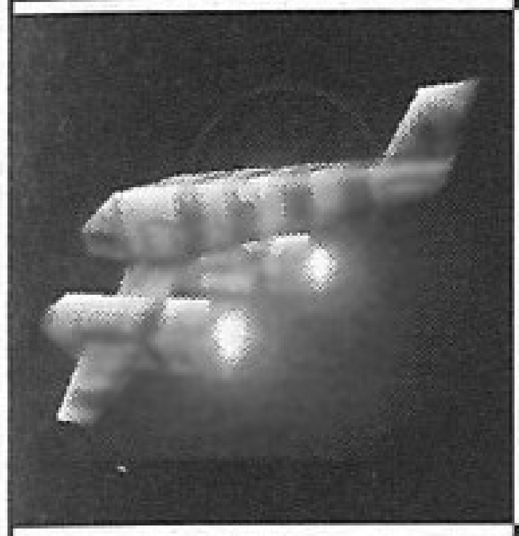
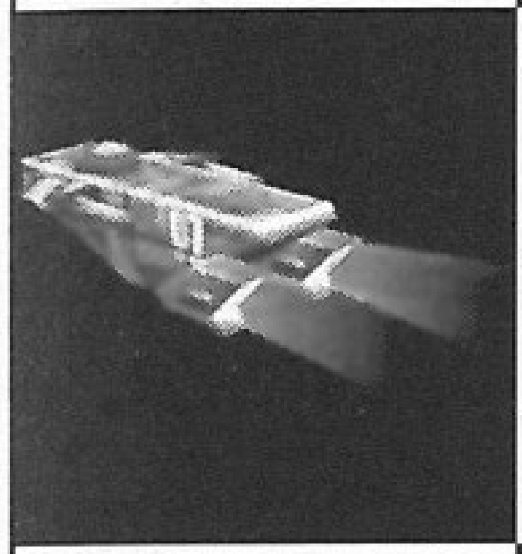
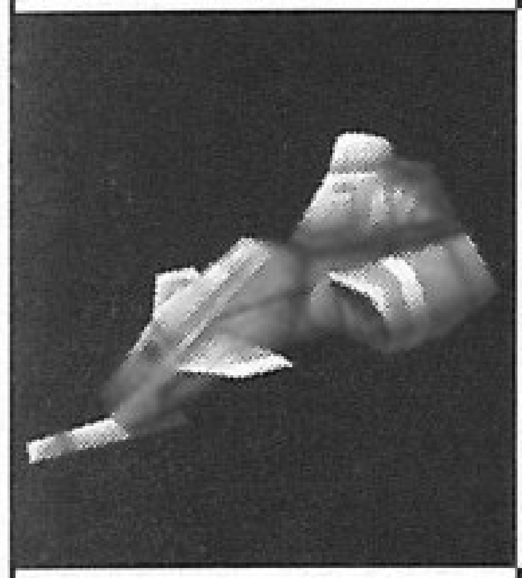
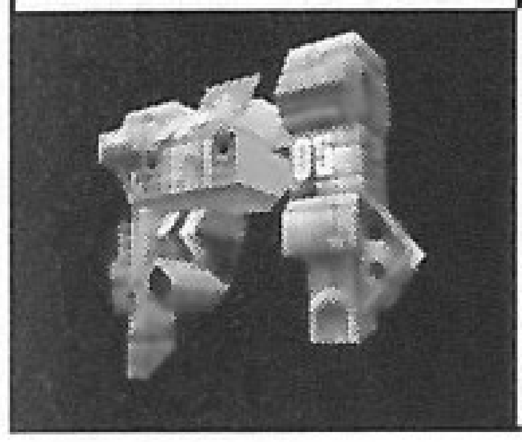
GROND VIJANDEN

	MEK-TON (Fodder type)	**Beschrijving:** Mek-Tons zijn gemaakt voor de oorlogsvoering, met zware bewapening en dikke bepantsering. Voornamelijk op de grond gebaseerd. Sommige hebben rupsbanden, andere twee loopvoeten. De Mek-Ton levert geen half werk af, pas op
	LEGZ	**Beschrijving:** Deze lopende kwelling vuurt geleide fotonen af die een stevige klap kunnen uitdelen.

	SECURITY BOT	**Beschrijving:** Deze bewakersrobot is bewapend met een Gravgon raket. Een vijand die korte tijd door de straal geraakt wordt, zal enige tijd bewegingsloos uitgeschakeld zijn.
	**SNUB BOT (Leader type)**	**Beschrijving:** Deze trage beweger hebben Snub aan boord. Bots worden geleid door zicht en geluid. Als ze een vijand voor zich horen of zien, zullen ze in de vuurpositie manoeuvreren. De Snub bot is slim genoeg om je achter een obstakel te volgen, zelfs als je niet meer zichtbaar bent (je kan wel rennen, maar je verstoppen is een ander verhaal). Je bent veilig voor ze, zolang je maar geen geluid maakt . . .

VLIEGENDE VIJANDEN

	SWARM (Fodder type)	**Beschrijving:** Klein en lichtbewapend, worden Swarm wapens in grote getale gebruikt om de vijanden te overdonderen en te verwarren.
	**SHADE**	**Beschrijving:** De Shade kan alles voor zich zien, en kan vijanden achter zich ontwaren door middel van radar (hoewel er wel een zichtlijn moet bestaan). De Shade houdt er een tamelijk regelmatige vuurfrequentie op na, waardoor de speler een indruk heeft waar hij rondhangt. Mocht de Bot de speler uit het zicht verliezen, dan zal hij de Stealth mantel deactiveren. De Shade is bewapend met een Transpulse. Als de Shade meer dan 70% van de cascosterkte is schade heeft opgelopen, kan het de Stealth mantel niet meer volledig onderhouden. Dit zal steeds heftiger gaan flikkeren naarmate de schade toeneemt.
	**LAZBOT**	**Beschrijving:** De Laz Bot is een voltijdse ergernis, die met dodelijk vermogen kan schieten.

	AIRMOBIL	**Beschrijving:** Deze kwajongen moet ten alle tijde ontlopen worden. Een levensgevaarlijk ondersteuningsvoertuig met een enorme . . .
	MIJNENLEGGER	**Beschrijving:** De Dood van Boven met ijzersterke klauwen! ***OPMERKING: deze voeren een onbeperkte hoeveelheid mijnen mee.***
	SUPPRESSOR	**Beschrijving:** De Suppressor is bewapend met een Trojax, dus blijf er uit de buurt!
	LEVITANK	**Beschrijving:** Deze spijkerbroek, ahum, spijkerhard gepantserde vliegende tank is goed bewapend, hoewel de relatief slechte bestuurbaarheid hem makkelijk doelwit maakt.
	HUNTER (Leader type)	**Beschrijving:** Hunters zijn snelle, erg manoeuvreerbare aanvalsvoertuigen die bewapend zijn met een roterende geschutskoepel waarmee een vuurhoek van 120 gaden wordt bestreken . . .
	MAX	**Beschrijving:** Bewapend met Pyrolite technologie zorgt deze jongen er wel voor dat je er warmpjes bij zit!

HINTS EN TIPS

ALGEMEEN

• Vliegen, niet weggeblazen worden! Stilstaan moet af en toe wel, maar het verschil tussen een uitdagend onderzoek en een geroosterde eend is niet meer dan één welgemikt schot. Blijf bewegen! Schuif omhoog, omlaag, naar links en naar rechts! Continu bewegen en ontwijken is essentieel om te overleven.

• Niet alleen op de vijanden vuren. Schiet de omgeving ook aan flarden. Er zijn veel gebieden die alleen toegankelijk zijn door een deur, het oppervlak of iets anders op te blazen. Wees creatief, de spelontwerpers zijn slimme rakkers, en er op gebrand om je elke mogelijke manier te slim af te zijn!

• Probeer te spelen met de Autolevelling op OFF. Hiermee kun je ondersteboven vliegen, beter om verrassingsaanvallen uit te voeren. De dood komt van boven!

• Zie de Quantum mines niet voor powerups aan! Quantum mines roteren en stralen een blauwachtig licht uit, waaraan je ze kunt onderscheiden. Dat en het feit dat ze je opblazen moet voldoende zijn om je het verschil duidelijke te maken.

DEATH MATCH MODE

• Draai terwijl je Purge Mines laat vallen om een brede golf terreur te zaaien!

• Gebruik "triple chording"; tegelijkertijd naar voren, omhoog/omlaag en naar links/rechts gaan. Je gaat dan 1,7 keer sneller, maar in welke richting?!

• Mijnen te dicht naast elkaar laten vallen kan een kettingreactie veroorzaken als er eentje afgaat. Dat kan goed of slecht van pas komen . . .

CREDITS

PROBE DEVELOPMENT TEAM

DEVELOPMENT DIRECTOR
Tony Beckwith

PROJECT MANAGER
James Stewart

PROGRAMMING
Greg Michael
Tony Monckton
Justin Garvanovic

ARTWORK
Ned Langman
Anthony Rosbottom
Daniel Burke

LEVEL CREATION
Nick Baynes
Errol Gale
Ned Langman
Paul Sinton
Chris Baker
Nick Mcgee
Ian Hudson
Neil Gartell
Tom Geddes
Alec Prenter
Kevin Row
Andy Williams
Adam Bouskill
Andrew Cowe
Craig Kerrison
Anthony Rosbottom
Ian Lovett

CONCEPT ARTWORK
Jeremy Elford
Alex Lawrence

HABITAT
Bob Armour
Paul Sinnet

TOOLS
Oliver Castle
Tony Monckton

MUSIC CREATED BY "THE SWARM"
Steven Root
Dominic Glynn

SFX & FMV AUDIO
Steve Root
Andy Brock
Simon Robertson

QA MANAGER
Clifford Ramsey

QA DEPARTMENT
Richard Foster
Mitchell Slater
Scott Priestly
Geoff Cullen
Andy Aish

SPECIAL THANKS
Dave Collins
Dan Phillips
Oliver Castle
Phil Yard
Mark Fisher
Alex Syrichas
James Hawkins

ACCLAIM PRODUCT DEVELOPMENT

PRODUCER
Shawn David Rosen "Forsakenboy"

LEAD ANALYSTS
James "China White" Craddock
Michael "Lenin" Patterson

PROJECT LEADS
Brian "Gouki" Regan
John "Ti Lung" Cyriaque

QA TESTERS
Jen "Dr. Evil" Walka
Kristian "Bronx" Telschow
Joe "I Like Jello" Maiello
Martin "Blade" Glantz

MARKETING PRODUCT MANAGER
Donald Jackson

ASSISTANT PRODUCT MANAGER
Ed Fortune

UK MARKETING
Frank Sagnier
Theresa Noonan
Ned Browning
Vincent Mercier
Rainer Zipp

CREATIVE SERVICES
Scott Jenkins
Lenny O'Donnell
Bethany Pawluk
Jenny Shannon
Sandra Becker

EUROPEAN COORDINATOR
Lisa Koch

MANAGER INTERNET SERVICES
Ben Fischbach

WEBMASTER
Bobby Saha

FORSAKEN MANUALS
Bill Dickson

FORSAKEN STRATEGY GUIDES
Jeff Gomez
Joe Caponsacco
Alana Zdinak
Dan Garcia
Matthew Canonico
Jeremy Pope
Alex Glass

FORSAKEN PUBLIC RELATIONS
Kathryn Morris
Michael Meyers

UK PUBLIC RELATIONS
Simon Smith-Wright
Reza Memari
Sigfrido Buttner-Garcia
Alex Ward
Stefan Luludes
Stephanie Bolla

TRANSLATIONS
Reza Memari
Vincent Mercier
Phil Brannelly
Sigfrido Buttner-Garcia

EUROPEAN PRODUCT COORDINATION
Harvey Elliott

TECHNICAL SUPPORT GROUP
Harry "FilthyEars" Reimer
Howard "ex-kane" Perlman
Kevin Denehy
Robert "Moish" Coffey
Andrew Fullaytor
Greg "BigDaddy" McGovern
Ulises "Papa-san" Batalla
David "HooVooLoo" Pollick
Leigh "Frodo" Busch
Andy Scalka

SPECIAL THANKS
Col Stone
Brett Gow
Paul Eibler
Roger Booth
Carol Caracciolo
Dale Taylor
Jeff Rosa
Travis Calabrese
Zachary Calabrese
Robin Rosen
James Daly

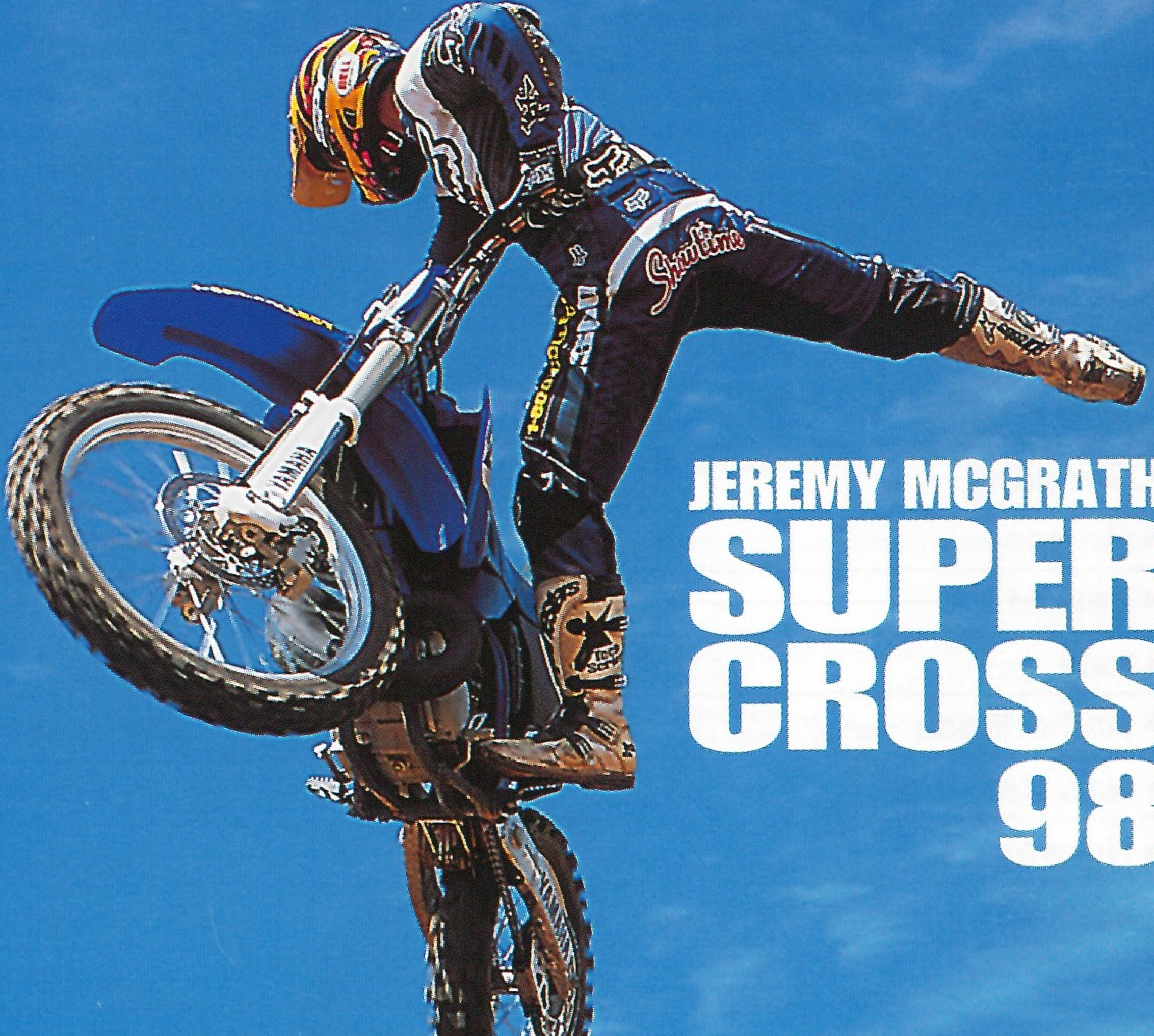
NOTES

NOTES

NOTES

Customer Service Numbers

• Australia		02 9878 0533
• Austria		0450 199 000 500
• Belgium		025 020 593
• Denmark		31 23 24 04
• France	Veuillez appeler notre service clientèle à ces numèros seulement pour une assistance technique conernant la PlayStation.	01 40 88 0488
• Germany	Bei allen Fragen rund um die PlayStation, kontaktieren Sie bitte de Kundenservice.	0190 578 578
• Greece		(00301) 6777701
• Ireland		01 405 4022
• Italy	Chiamare questi numeri dell'assistenza clienti solo per problemi tecnici riguardanti l'hardware della PlayStation.	0039 6330 74214
• Netherlands	Wij verzoeken u dezeklantenservicenummers allen te bellen indien u advies wilt vragen over PlayStation apparatuur.	0495 544 562
• New Zealand		09 479 7459
• Norway		6679 9620
• Portugal		(01) 318 7306
• Spain	Por favour, llama a los siquientes nùmeros de nuestro Servico de Atenciòn al Cliente si tienes poblemas con cualquier producto de hardware relacionado con la PlayStation.	902 102 102
• Sweden		(+46) 08510 19600
• Switzerland		052 243 0 555
• UK	Please call these Customer Service Numbers only for your PlayStation Hardware Support.	0990 99 88 77



JEREMY MCGRATH SUPERCROSS 98™

FORSAKEN TM & © 1997 Acclaim Entertainment, Inc. All rights reserved. All other characters herein and the distinct likenesses thereof are trademarks of Acclaim Entertainment. Jeremy McGrath SUPERCROSS '98 TM & © 1998 Acclaim Entertainment. All rights reserved. All other characters herein and the distinct likenesses thereof are trademarks of Acclaim Entertainment. Acclaim is a division of Acclaim Entertainment TM, ® & © 1998 Acclaim Entertainment.

For Ages · Pour Ages · Para Años · Für Jahre · Per Anni
3-10 ✗ 11-14 ✓ 15-17 ✓ 18+ ✓
ELSPA
COPYRIGHT © 1996. EUROPEAN LEISURE SOFTWARE PUBLISHERS ASSOCIATION. ALL RIGHTS RESERVED

SLES-01086

" " and "PlayStation" are trademarks of Sony Computer Entertainment Inc.

3455192114047

Acclaim®